
动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志!
2009年07月号
TWO DIMENSIONS MANIA
2009
Jul.
9
总第九期
二次元狂热
零售价25
推广价20元
封面故事
东方塔罗牌
4GB DVD光盘:
精美二次元壁纸和美图
东方同人漫画杂鱼组专题
堀部秀郎精美纪念画集
动漫游戏音乐选
日本同人游戏精选
中国同人游戏《鸑鷟》试玩版
中国同人游戏《刻痕3》2DM试玩版升级包
428~被封锁的涉谷 中文影像版15-18话
浮生四十载,醉卧梦君回
再祭堀部秀郎
笨蛋·冷笑话·⑨
幻想乡生存指南·杂鱼篇
SOUNDHORIZON传奇大结局
番外篇:为世界带来革命的故事
有姐如此,天天幸福
浅谈人气作品『kiss x sis』动画化以及擦边球
『轻音』秋山澪三维立体纸首办
堀部秀郎记念海报 同人原创『轻音』海报
本刊独家写真
下川美娜·中华风~
御姐们的欲望后宫
中国同人绘师 十月天宫
GONZO的新内幕以及『EVA·破』清晰剧照设定!
帝国的兴亡
elf二十年兴衰沉浮录



二次元狂热
TWO DIMENSIONS MANIA
1~3期
限定合订本
推广价60元
封面：《凤凰花开～Fantastic Land》第二卷 作者：迷
二次元狂热
1～3期限定合订本
全新原创封面，完整收入《二次元狂热》1～3期所有内容和赠品，另有限定特典

二次元狂热

2009 年 07 月号 / 总第 9 期



http://www.aspot.com.cn/

本期封面作者：Rie
本期封底摄影：ZL

执行主编：JEDI
特约翻译：HEJOB、Zyy、ASFOG
特约校对：猫流、玖羽、秋叶、琴酒、命运
美术总监：谭冬雪
美术编辑：小榕
广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
主编 MSN：jediliao@hotmail.com
投稿反馈信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
通讯地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月 15 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价：20 元

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为『二次元狂热』出力～

同时征集对女仆、制服、水着有爱的萌少女，以及对 Soundhorizon 以及工口游戏 cosplay 有爱的 Coser，请务必联系我们，成为我们的模特～

Contents

2009.07



光盘目录





投稿可以画在调查表背面也可以通过电子邮件的方式 liao.huiqi@gamespot.com.cn

河蟹子の相谈室

上次还说要不要给河蟹子找个妹妹，结果最近"小绿"的同人图已经满天飞了……

另外，『二次元狂热』很快就到自己的一岁生日了，河蟹子在这里向所有读者鞠躬致谢，有大家的帮助，我们才能成长到如今的模样。谢谢大家！



二次元狂热第十期封面，是来自Style-C的『咲夜の冒险』，绘师：TID 二次元狂热第十期封底，是来自White — Datura的『Alice in The Wonderland』，绘师：莉莉露



ID 2+2+3 女
来自长沙

问一下，为什么801总到二次元前呢？而且杂志上说15号出为啥每次要月底才到啊？

：因为801是2DM的腐女妹妹，所以要在前面嘛（虽然说攻也真受君是男生）；至于第二个问题嘛，你看月底就能买到下个月15号就上市的刊多好（喂，哪有这种狡辩的……）

ID 贝尔蒙特多 不详
来自上海

《二次元狂热》的编编们真是不怕累、不怕麻烦，这次又搬回知春路了（从本期回函上的邮寄地址知道的）。

：因为有读者反映信箱有退信情况，所以我们马上调整回来了，当然现在那个信箱目前已经恢复正常状态，两个地址都能收到的。

ID 刘浩阳 男
来自江西南昌

我买的第一本《二次元狂热》是3月号的（相见恨晚呐～），从河蟹子相谈室看到《二次元狂热》有一本姐妹刊（好像叫《801彼女》吧？），并且第一次接触到了"腐女"一词。我到书店，向老板询问此书（《801》），他以一种异样的眼神看我（本人是男滴），接过《801》仔细一看（= 皿 =+ 石化），我现在才觉得我是一张白纸哟～现在还是想不通《801》比《二次元》卖得好（？）可能是中国的腐女们过于强大了吧！！！ – –b

：腐女真的很强势啊，宅男们要加油呀！

ID 律律酱 女
来自上海

纸模那纸稍微薄了点，很难站立哦～老是会倒，主要是那个底座的纸张我觉得应该加厚，还有就是那个脚可不可以再大一点？太小了站不住啦～

：作者这期已经做了调整啦，如果觉得站不稳的话可以在里面粘上一根牙签。

TMA，GOODJOB！

TMA 没有让我们失望！『强袭魔女』与『轻音』好调进行中！





四格二次元生活

罗丽 VS 工口（连载新开） by Sinaoka（中国香港）

100% 真人真事改篇！纯真萝莉与 hgame 不可不说的故事

某 ka，中学一年级的末期萝莉，天真无邪，带点呆；十三岁某天与某工口 game 邂逅之后，随即深陷在工口之道当中，并开展了与工口物难舍难分的少女十年……作为怪叔叔或者怪姐姐的你是否也有类似的故事？请看来自中国香港的 ss-square 成员、人称"工口女王"的 Sinaoka 的故事……











ID 伊吹あきね 不详
来自广东惠州

喂！喂！2DM是宅向的吧！怎么相谈室腐味那么浓？腐女自重啊！

：哪里有腐嘛！（指）

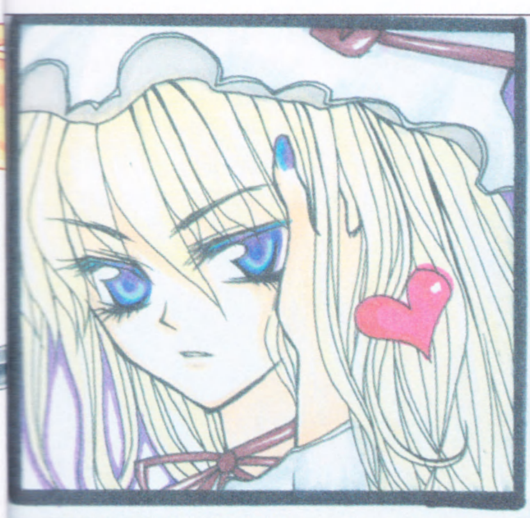
ID 马君千 不详
来自江苏无锡

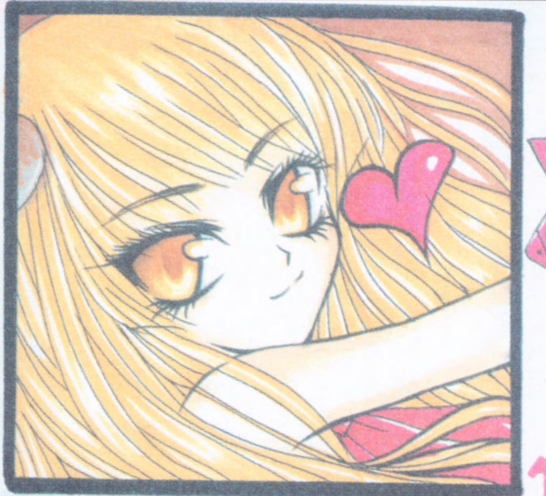
偶啥也不说了，刚看完上期某猫说京阿尼没有出新凉宫的计划，这全新的一话就降临了……某猫你看着办吧你……你那哥们酒后述说你也写得上来……

：神猫这期就已经翻供了，哼哼，大家一起监督他！

ID 五十岚 男
来自湖北武汉

人家绝对不是变态或基！！



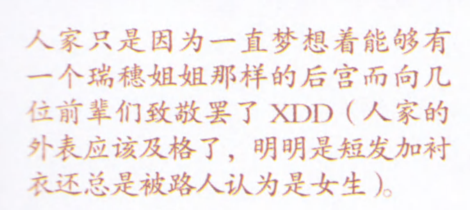






Pram 上海 杨浦区

人家只是因为一直梦想着能够有一个瑞穗姐姐那样的后宫而向几位前辈们致敬罢了 XDD（人家的外表应该及格了，明明是短发加衬衣还总是被路人认为是女生）。

：伪娘已经够多了啦（东方的 cos 已经彻底被伪娘给占领了，泪）！退散退散退散！

ID 孙钰博 不详
来自辽宁沈阳

在邮购专区中看到新同人本《蓬莱夜》，于是邮购一本，但愿东方同人中的红白风格给我高考带来好运气，小编们，也请保佑我的高考考出一个好成绩。

：多谢你选中我们以及 U235 的本子来祈祷，也祝所有高考中考的读者们都有好成绩！



可樱 山东 潍坊

ID 炼涛 女
来自吉林

这期的百合游戏介绍我很喜欢呢！以后再出一本百合专门志吧！（妄想）……

：不要让人家以为我们都只是出这种奇怪的东西好不好（青筋）

ID Tristia 男
来自不详

我决定：1、考上三本我就买一本二次元 7 月号
2、考上二本我就买两本
3、考上一本我就买三本
4、港中要我，我就买十本
5、以上

：你说的哟，不许反悔！下次把买十本的照片发来吧。

ID 流河 男
来自洛阳

目前的 2DM 内容主要还是偏向游戏、图、动画什么的……为什么不加个版块介绍轻小说呢？那也是离 ACG 比较近的东西呢。

：嗯，我们也希望加强这方面的内容，有熟悉了解轻小说的朋友欢迎联系我们～

ID OTK 男
来自大连

不要剧情只要 H 的腐们自重啊！这可是给 801 彼女的姐姐们的。



TFY · FENG 广西 玉林



浅羽灰音

：《801 彼女》的攻也真受君看到此信很生气，后果很严重！

ID 吴卓 女
来自广西玉林

你们的光盘里好像有病毒，第一次刻痕，第二次东方，我已经不敢再碰里面的游戏了啊～囧这到底是怎么回事啊？希望河蟹子能告诉我的说。

：上次看到论坛里也有读者朋友反映类似的情况，但后来发现这是因为他安装的某国产杀毒软件的误报。为了各位的电脑安全，隆重向您推荐 2DM 主编 JEDI 也在使用的“卡巴斯基 2009”，要买正版哟（好吧其实据说是他因为实在受不了每隔一段时间就去找序列号被迫买了正版）……

ID 白羽佳 男
来自北京

请问脑残有得治么？我现在已经病得不轻了！

：本月最无语的一封来信（而且信里只写了这几个字），你想把脑残传染给我吗！▲



Her6holyfall 河北 石家庄



菊长 广西

蛋疼囧新闻 >>

Real Onion News in 3D world

文 / 奇迹、玖羽

现在萌系的扩散面越来越大，可萌的东西也越来越多；除了过去的萌军火、萌软件、萌教材之外，现在连手册、音响也能萌了……果然只要有心，就是无物不能萌、无处不能宅的吗？

>> Tony 贫乳学校泳装照放出

由著名美少女游戏画师 Tony 担任原画的游戏《フォルト！！》最近在 Aso big game city 和虎穴本店挂出了大幅的宣传海报，这款游戏本来预定在 6 月 26 日发售，但由于各种原因跳票到 7 月 30 日，反正玩家对于 GAL GAME 的大作一再跳票早已习惯成自然了，至少《フォルト！！》还有个确切的日期让人有盼头，想想《法兰西少女》可是一声不吭地跳了两年！



>>《女王之刃》秋叶原 COSPLAY 祭群魔乱舞





“女王之刃祭 in AKIBA JACK!!” 5 月 30 日在秋叶原 7 号店铺举办，会场被一众宅男与身材丰满的 COSER 挤满，现场除了 COSPLAY 摄影会，还有《女王之刃》DVD 第一话的试映会以及游戏书对战和卡片对战的活动。

>> 把音响做萌！



大概是史上第一本萌音响的同人志「Soundgirl 音响少女」于 6 月 13 日在日本发售。本同人志介绍了五家厂商及七种产品（当然得到了厂商的许可），插绘全是将音响拟人化的萌图，甚至还附有动画歌曲的试听盘……



>> 文化导游也能同人志化！

最近有一本专门介绍日本文化的同人志《啊，美丽的国家，日本！》在秋叶原面世，该同人志的原作是同人团体まるたぁ小屋，内容主要是介绍日本的衣食住行、宗教、美术、武道、茶道、历史与地理等方面的内容，意在向大家介绍最纯正的日本文化。本书初上市就在 COMIC ZIN 的全年龄向同人志销量榜上荣登第 6。



>> 袭胸咸湿手

山寨《偶像大师》的《夜店大师》尚未发售就开始猛造噱头，这次出场的是模拟游戏里的袭胸系统实际制作的“咸湿手”，想必经常玩推理系 GalgameGAME 的玩家一定对这只“咸湿手”印象深刻，这次拿着实物去对店铺里的等身大纸人伸出魔掌又是怎样一番感觉？

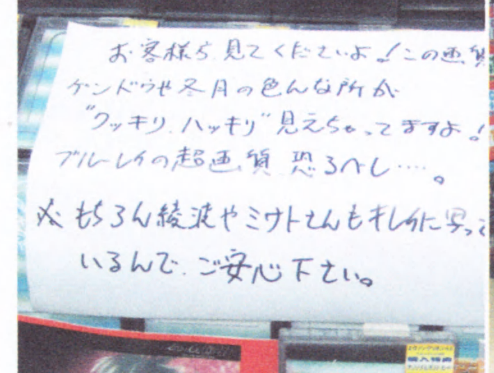






>> 细节决定一切

《新世纪福音战士剧场版：序》于 5 月 26 日发售了蓝光版，已经拥有蓝光 DVD 的群众纷纷表示画面漂亮得难以言喻，细节部分具有压倒性的表现力，就连凌波的毛孔都能看得一清二楚，当然只要用心，想要看到更多的细节也不是不可能的！





>> 馒馒来抱枕预售开始

以东方世界的猎奇（伪）担当“馒馒来”为原型的布偶抱枕五月底在 Melon books 秋叶原店开始了预售的宣传活动，同时还放出了一个灵梦型和一个魔理沙型，抱枕高约 40cm，由同人团体“Phantasm Screen”制作，虽然估计不能用来做奇怪的事情，不过喜欢东方的不妨入手一个。






>> 腰柔身轻易推倒，此女堪比梨花娇

《寒蝉鸣泣之时礼》OVA 的第三卷于 5 月 22 日推出，假如购入的是初回限定版，那么就可以得到梨花的抱枕套。最近附送这个抱枕套的 DVD 第三卷大量摆放在 Aso big chara city 的 4 楼，之前的一卷和二卷却不见踪影，于是宅男们纷纷指责负责 4 楼销售的人是个对多余的脂肪毫无兴趣的萝莉控，社会多余的人渣，并且要求他出来解释。



>> 把泳装奈叶教官带回家

魔炮系列的周边总会有一堆人追捧，这次在 5 月 26 日推出的是将《Megami》杂志 2007 年 9 月号的杂志封面图具现化的泳装手办。给手办造型的是 G-DOME 的近藤贵之，设计的重点为胸部和若隐若现的肚脐，看到平时温柔又严厉的奈叶教官也会露出如此无防备的姿态，肯定又有一堆人已经按捺不住了。



>> 实用型条纹内裤

自从《轻音》拿了蓝色条纹内裤说事儿之后这种花纹的内裤似乎也成了某种热门的卖点，最近在秋叶原中央大道的某家店铺里就摆上了初音未来的条纹内裤抱枕，售价 1980 日元，与凉宫春日制服脱衣抱枕摆在一起贩卖，两者都是侧重在实用方面，店铺里也挂上了这样的字样，“请温柔一点，这个抱枕有着各种各样的使用方法，当然是要保存还是要鉴赏还是要啪啪啪用就由你来选择了！”



>> 第四届 COMICUP 魔都同人祭爆棚，看板娘很萌

关于同人展的各种本子报道，参看姐妹刊《801 彼女》的报道以及本刊随后的精选宣传，在这里献给各位宅男的是场中看板娘精选～感谢主催瞬的提供。







kiss×sis
●OAD第1話、講談社より税込3700円で5月22日発売予定
(コミック『kiss×sis』4巻の初回限定版に付属)
原画／下谷智之　仕上げ／谷端博　色指定／佐藤直子
背景／小坂部直子　特効／福田直征

有"姐"如此，天天幸福

浅谈人气作品『Kiss x sis』动画化以及擦边球

文 / 无无(天极动漫)

不知道擦边之风因谁而起，总之现在打着全年龄标签却"噢哟差一点就是工口了"的作品颇有那么一点野火燎原之势。引起热议的是『kiss x sis』，中文译名简单又直白而且韵味满溢——『亲吻"姐姐"』。有宅言光听名字就知道是个什么东西，其实作品本身远不如译名来得CJ——如果亲吻"姐姐"这样的禁断也称得上 CJ 的话……

无下限由来已久

『kiss x sis』从 2004 年 1 月开始在讲坛社旗下双月刊『Young Magazine』上连载。故事发生于一个临考中学生和他两位精力旺盛的没有血缘关系的"姐姐"亚香和理香之间，悲剧则起源于两人性格远不如名字那么普通，整天想着怎么和弟弟圭太做这样那样的事并且付诸实践。作品包含 O 手，禁断，O 液，百合，混浴，生徒会长（……）等不足为人所道却让人忍不住想看的 GJ 元素。漫画一经出版便在日本创下佳绩，前几册单行本迅速售罄，虎之穴等各大卖场不断补货，让讲坛社和作者喜出望外……

有人说过：含而不露远比一脱到底来得受欢迎——这实在是至理名言。在国内观众群里『kiss x sis』同样尚未动画化便人气爆棚，毕竟本作通篇都是精力没处发泄的姐姐们寻找任何机会试图与男主发生超越"亲情"的心跳，而男主则是一面高呼不要内里却在暗爽的状态，十分欠扁。继当年为之惊艳的『指尖奶茶』之后很少有作品能吸引到如此多中二宅友，况且就商业化的程度来看『kiss x sis』远比『指尖奶茶』成功的多。正当这部姐弟相恋的轻喜剧吸引着更多人围观的时候，相关公司不失时机地将之动画化，期望引发下一波热潮。

情理之中和意料之外

毕竟『kiss x sis』这类下限作品是不可能做成长篇的，漫画本身没什么主线剧情导致想捣腾个 26 话甚至 13 话的 TV 出来都要冒太大太大的风险，于是官方顺理成章地作出了 OVA 化的决定，并随漫画单行本附送。00 话于去年 12 月 22 日随着漫画单行本第三册面市，至此让人期待已久（？）的动画版终于登场。就在前几天也就是 5 月 22 日漫画第四册和动画 01 话相继被摆上了柜台，上面两话已经有字幕组做成了熟肉。接下去的一话预计将在今年 11 月份和大家见面（请不要期待……）。

说到 OVA 本身，就流出的两话来说依然是那么吸引人（掩面）。动画良好地继承了漫画“可以不脸红的场景一定要脸红，应该脸红的场景则要弄成香艳四溢肉欲横生”的优良传统。举个例子来讲，清晨的早安吻一般是轻轻点一下就算数的固定套式，说到这里『kiss x sis』的 STAFF 笑了，他们偏要早安吻必须向法国式看齐并且缠绵很久，在对方发出奇怪声音的同时全身贴合服务，分开时不忘拖出一根暗示火苗



已然被点燃的丝线……配合男主圭太假天然假正经一副死猪不怕开水烫的模样，在形神两方面动画至少完美地还原了神（握拳）！

制作方 feel. 在动画界入行较晚，算是个新兴公司，制作过『初音岛』系列，『少女爱上姐姐』以及『蓝兰岛漂流记』等，没有什么大作却出了不少这类轻松恋爱系动画。担任『kiss x sis』监督的是 feel. 的栋梁监督名和宗则，基本上 feel. 的动画作品都是由他把纲，加上参与了 Jeneon'entatamment 制作的『乃木坂春香的秘密』，来负责『kiss x sis』应该是完全没问题。人设、总作画监督下谷智之比较出名的作品是『暗夜魔法使』，在人设上可以看出两作的相似之处。理论上讲，篇幅短而且服务画面多的的 OVA 请一线声优来担当是一个很好的噱头。可惜 STAFF 说他们走的是走纯爷们路线，邀请两位不折不扣的新人声优竹达彩奈和翼悠衣子来为女主人公配音，其中竹达彩奈也是目前国内势不可挡的『K-ON!』中梓喵的 CV，身高 149cm 的她标准萝莉身体萝莉音，相信调教……啊不，历练一段时间之后会经常出现在大家眼前。从 00 和 01 话看来虽然人物并没有出现崩坏情况，但上色之后稍微感觉有些异样，漫画作者**ぢたま**某的绘画风格属于讨巧型，几笔线条就能勾勒出一个很萌的妹子来，动画这里中规中矩的颜色反而有些画蛇添足……嘛，当然动画是不可能用黑白的。故事情节和漫画稍有不同，用意上则是理所当然的殊途同归，无论漫画还是动画，除了服务观众之外『kiss x sis』还能有什么看点存在吗?

话又说回来了，『kiss x sis』的确是一步步脚踏实地走过来的，从一开始发表，然后改连载，到最后双月刊连载改为月刊连载……在决定动画化的时候，『别册 young magagine』28 号编辑的刊后语很能说明问题："『kiss x sis』的动画版项目终于起动！已经看过了人物设计。老实说，颤抖了，保证品质超绝。"事实上如果你有心的话，仅仅看完 00 话和 01 话开头的 3 分钟就基本值了，深吻和 O 手杀必死瞬间抓住观众的目光，STAFF 果然经验老道。生肉流出

后前后有 7 个字幕组出了熟肉——字幕组的数量常常和关注度成正比，其中最著名要属澄空、HKG、华盟的三社联合，在国内口碑较好的三个社团作出的成品相信不会让观众失望。

痛车拯救世界！

如同麦当劳搞促销时门口会站一个红白大叔做蓝蓝路状，『kiss x sis』单行本第四册发行当日官方也想搞个类似的宣传。然而请一男两女在街上深情拥抱毕竟不是那么现实，于是他们希望通过另一个既简单又省事的方法来弥补不能请人现场野……啊不，宣传的遗憾。这个想法最直观的结果是一辆视觉冲击力十足的痛车出现在了讲坛社门口。



周边的种类五花八门，痛车当然算在其中，而且是最具魄力的周边之一。鉴于那时候动画只发布过一话，所以车身上除了一些 feel. 放过的官方彩图之外就只有漫画彩色插图能做素材，该车正面印着 feel. 字样和标志性的姐妹花制服装，车身后方同样的姐妹花只不过换了泳装，侧门完全被漫画彩图占据，遗憾的是要开到街上去的车子不可能带上漫画里精髓的限制级镜头。不过阿宅们似乎很享受这样的纯天然，当日围观者络绎不绝，端是给讲坛社，给 feel.，给**ぢたま**某长了不少脸。由于漫画前几册经常卖脱销，配合这次痛车表演，好的开端加上足够的噱头，单行本第四册摧城拔寨不负众望，当天就打破前 4 册中的单本贩售记录，并在一周内被一抢而空，这是后话。

好的东西有人开头就会有人跟风，在日本痛车促销已成风潮的现在，真希望能有一天在天朝也能看到这样的情景

修成正果的工口漫画家

ぢたま某，活跃的工口漫画家，爱知县稻泽市出身名城大学法学部毕业（在学法的人当中可算是一枝独秀了 – –），由于相当执着于“湿漉漉”的镜头被称为漏 O 漫画家和体液控。『kiss x sis』就是出自他手，这人的笔名很有趣，用拉丁字母是 DITAMA 某，用中文则是敌他妈某，颇具微妙的喜感。之前他也做过动画原画，一般出现于糟糕动画中，唯一一部一般向的动画原画担当是『我的主人』——而且只是原画者其中之一。代表作是一般向漫画『魔力女管家』和擦边漫画『kiss x sis』，漫画属于清新可爱的萌绘，由于画风很少女曾经被认为是女性画家，不堪凌辱的他最终在某部漫画封底放上了自己的照片以正清白，同时打碎了一大批人脑补的梦想。


中间为 DITAMA 某

论销量『魔力女管家』远远不能和『kiss x sis』相比，然而 GAINAX 制作的 TV 动画为**ぢたま**某带来的广告效应却不是『kiss x sis』区区几话 OVA 所能媲美的。有意思的是在中国台湾，『魔力女管家』漫画版由尖端出版发行，被分级为限制级；动画版的 DVD 则由普威尔国际发行，被分级为辅导级（到底是想辅导什么东西啊）……

从工口原画和漫画做起逐渐向全年龄发展是目前日本画师比较常走的发展道路。如铃平广，君冢葵等知名画师都是活生生的例子。漫画家要成名则比画师更加有难度，真正最后能功成名就的没几个，祝愿**ぢたま**某能梦想成真最终为知名动画原画设计者。

扩展杂谈：日益蓬勃的擦边漫画

光就动画来讲，要么直接啪啪啪，要么稍稍有点糟糕暗示或擦边球，那种天天上三垒就差一个安打的满垒现象并不多见。漫画这方面的历史却由来已久，早期桂正和的很多作品都可以勉强列入这个范围。然则大师就是大师，

人家层层推进的剧情硬是把读者的目光全拉了过去，服务镜头只不过是调料而已，造成整部作品相对文艺，在赚取眼泪的同时让读者暗爽一把，可谓擦边之神。炒菜加盐和完全炒盐是两个不同的概念，再像的人吃到嘴里也会有不同感想。近几年纯炒盐的漫画越来越多，而且每一部都会在天朝泛起波澜，绝对不要脸和吐槽点太多是这类漫画的特色，毕竟大家喜欢这些无可厚非，区区在下也是其中一员。

说起最有名最早的要数N年前的一部带有传奇色彩的漫画『樱花通信』。故事讲述到东京求学的冬马在旅馆的第一夜就认识了一个叫做小丽的超级软妹，由于过于兴奋导致第二天错过考试。带有光环的主角哥哥因祸得福又认识了第二个软妹美咲子，于是跌宕起伏的爱情游戏绽放于三人之间。说『樱花通信』富有传奇色彩并不是它有什么过人之处，而是在那个网络不普及的年代作为一部画风和故事均一般（可能在那个时候不一般）的漫画却拥有与之不相称的惊人知名度。相信当初把它偷偷藏在床底下，晚上拿出来自我发电的同学不在少数……有次被人问起『樱花通信』属于什么类型，您就当热血漫画去看吧。

到了2003年初，于白泉社旗下杂志开载的『指尖奶茶』是在天朝真正意义上引起轰动的擦边球开山之作，当然主要还是要归功于互联网的高速发展。天生丽质的男主人公在一次被强迫扮成伪娘之后触动了奇怪的开关，从此开始狩猎旅程，邻家妹妹、自家姐姐、学校同学、朋友的朋友等只要是雌性均在其目标范畴之内，甚至发展到后来自己爱上女装的自己，期间三垒无数但每次都会有不同的意外出来打断好事……『指尖奶茶』的情节和故事让人相当无语，男主不要脸的程度前无古人；用心良苦的作者在拥有良好画风的基础上把能用的邪恶元素全部加了进去，在下初看时也是惊为天人，一时间『指尖奶茶』成为了15以上18以下漫画的代名词，某段时间里群里问好的话都要变成“今天指尖奶茶更新了没”？……

就在今年1月份该漫画老骥伏枥重新开载，奶茶党头顶青天泣不成声，实在可喜可贺。一件新事物出现之后必然会有先行者，而先行者很多都成为后来者的标榜。『指尖奶茶』恰好赶在互联网刚在国内普及之时出现在人眼前，能够有此声势实属情理之中，只不过这声势是好是坏就不知道了。

上面两部擦边球漫画出现时间比较早，算是有剧情的类型。作者在卖肉的同时稍作掩饰，编辑的顾虑和作者的声誉一下子得到了救赎。近期出现的一系列下限作品却怎么看都是只有啪啪啪没有剧情。其中译名无比强大的『听话，爱抚要适量』光是名字就吸引了不知道多少纯情少年去搜索，某在线漫画网站在漫画上加了浏览限制同看官玩阴的，导致下面评论处骂声一片，从侧面很好得体现出了该作的人气，确切点来说是译名的人气。本次介绍的『kiss x sis』和前面这部差不多，剧情根本一无是处，要看就怀着对啪啪啪的期待追下去吧。值得一提的是冬雪（あづまゆき）的几部新作都不错，其中『妈妈是同级生』和『SCHOOLMATE』有汉化。画师出身的她笔下人物可爱丰润，对于尺度拿捏匠心独道。前者单凭封面上一个活色生香的妹子加上“妈妈的时间”和“哒咩哟”两个词就让人抽搐不已，其程度可想而知。其他类似的漫画还有很多，大部分已经动画化，这里就不介绍了。

由『kiss x sis』想起来原来同题材的作品已经如此之多，出于市场需求接下去还会有更多下限商品在不久的将来出现。是好是坏尚未盖棺定论，予取予舍要看个人眼光，总之，我真的不是在教你坏……▲



万籁争鸣会当时

——同人音乐解惑及介绍

文/冰河的海（中国首张打入M3的CD『Montage ~時の影像~』主催以及歌姬）
注："同人音乐"，在本文有的地方简化为"同音"。

2009年M3春刚刚落下帷幕，一阵同人音乐狂潮又在网络上席卷开来。相信各位对“同人音乐”这个词早已不陌生了，然而诸如“同人音乐是什么”,“什么被称为同人音乐”等问题，就连笔者几个做同人音乐的朋友也没有完全搞清楚，更不要说广大听众了（其实笔者也是花了几年才真正了解）……在此，不管你是一位普通的同音爱好者，还是准备走上这条路的创作者，甚至完全不了解同人音乐的菜鸟，都请跟随笔者的思路一起进入同人音乐的世界一探究竟吧！

illustrated by 杉菜水姫 / painted by とよ

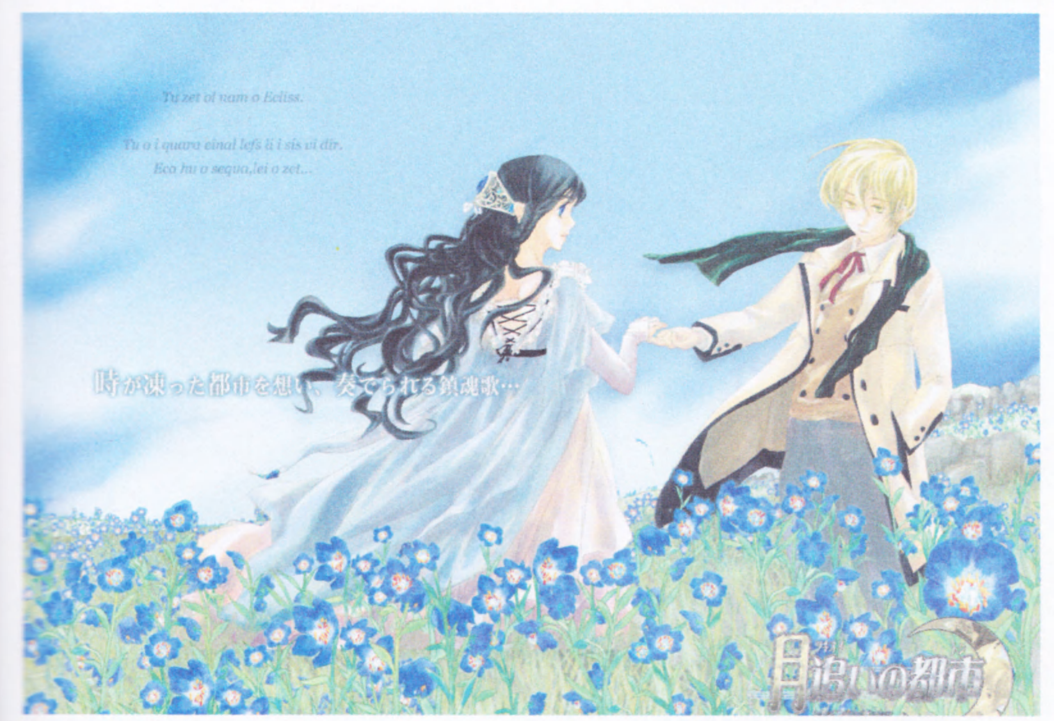
解惑篇 什么是同人音乐

同人一词来自日语的「どうじん」，原指有着相同志向的人们、同好。作为动漫文化的用词，指「自创、不受商业影响的自我创作」，或「自主」的创作。它比商业创作有较大的创作自由度，以及「想创作什么，便创作什么」的味道。同人志则是这种创作的自制出版物。

——以上引自中文wiki。

既然是“想创作什么，就创作什么”，也就有了完全自我发挥的产物。因此同人有了“二次创作”和“原创”的分野。原创作品的发展壮大，也使得同人的含义超越了其字面意思。广义的同人，不再仅仅是一堆同好在喜欢的作品之上改编发挥，而是倾向于一种新型的作品发表流通途径。概括言之，同人，就是创作，编辑，出版，流通，直至贩售全部在作者管理之下的作品（网络无断上传下载不在这里说的“流通”范围内--）。同人音乐，是同人的一大分支，当然也承袭了上面所讲的特点——只不过载体是音乐而已。关于同人音乐，某位同人音乐作者（“うんちく商事”的富井公）说得更为凝练精妙：同人音乐是——“自主制作，在同人即卖会或者网络上颁布、公开的音乐”。这样的说法，把NICO，Muzie等网络公开的音乐也包含了进去，其实也没有脱离“作者自主”的前提。

由于同人音乐作者的高度自主性，由此而生的作品就能散发出一种与商业作品很不一样的味道。先来看看商业作品是如何产生的吧。



如果一位才华横溢的创作人（或歌手）签约了某唱片公司，想要出CD的他（她），并不是想出就出那么简单。提交企划案，然后公司大会小会进行讨论，到头来也不能保证会通过。音乐人的创作想法很多时候是受到限制的。比如，著名治愈系创作歌手Rurutia在自述为什么要从主流商业公司退出，一头扎入名不见经传的地下音乐公司,说到的就是这一点——“等我想要传达的东西，到达听众的时候，已不是当时我想表达的样子”（大意）。

与之相对，同人却是完完全全自主的舞台。可以想象，那些有着天赋却与商业运作格格不入的艺术家们，在同人这个领域会怎样尽情地施展自己的才华。因而，同人音乐领域，异常丰富多彩，可以说你能想到的音乐风格这里几乎都能找到，甚至能听到一些实验性的音乐。

“做自己想做的音乐”，同人音乐的这种方向性，不单让音乐人流连其中，更吸引了一大批纯粹的音乐爱好者。随着大批爱好者的推动，同人音乐依托于网络影响逐渐扩大，约在04年的时候，在中国形成第一次同音狂潮，冲击了包括了笔者在内的大多数听惯了JPOP和ANISON的音乐爱好者。近年来，同人音乐更是大幅度膨胀，形成一种“百花齐放，万籁争鸣”的繁荣景象（这句单指日本国内的情况）。

月追いの都市

時が凍った都市を想い、奏でられる鎮魂歌…

解惑篇
大致分野与主要风格流派

其实这一章节应放到“介绍篇”里去，但考虑到一些在大家头脑里含糊不清的概念，故提前至此。

上文说过同人音乐有“原创”和“二次创作”两大分野。原创类是基于自身设定的世界观之上的完全自创的作品。“基于自身世界观”这点很重要，不然会被划分到二次创作中去。至于二次创作一类中，包括：



arrange 曲

既有乐曲的重编曲。

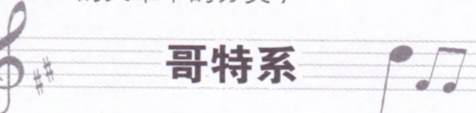
cover 曲

既有乐曲的再演奏，再收录，也就是我们说的翻唱、翻奏。而翻唱（cover）这一概念，跟我们这边的翻唱不同，是需要重新制作乐曲的（版权问题啦）。cover 一词本身是有拿新的东西覆盖原本存在之物的意思。还有“替り歌”，就是曲调不变，重填词的歌曲（当然伴奏需要重新制作），也是属于 cover 范畴的。

image song

印象歌（曲）。image song 是在已有的动漫作品世界观基础上以这种印象感所做成的音乐。所以，就算你的词曲是完全原创（original）的，但乐曲的世界观是建立在已有作品基础上的，一样属于“二次创作”的范畴。比如，片雾烈火的名曲“约束”是『最终兵器彼女』的 image song，属于二次创作。

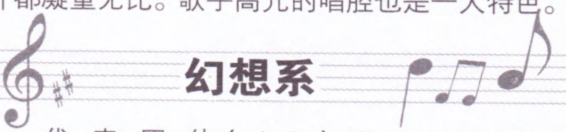
显然，东方同人音乐除了 Zun 的上海**アリス**幻乐团发布的专辑，其他团体的都是二次创作作品。本文在此不予评述，下面介绍日本同人音乐原创作品的主要风格流派。（注：这里是按照作品整体印象划分的派别，而不是依照乐曲的种类——genre。另，笔者有参考日本同音宅 kizkiz 的文章中的分类）



哥特系

代表团体（circle）：Asriel，Alieson，六弦**アリス**。

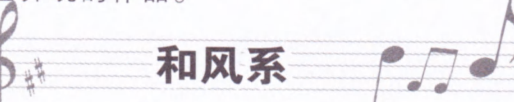
曲风多为摇滚，金属，无论是物语设定还是歌曲演绎都充满哥特元素，甚至连歌词本设计都凝重无比。歌手高亢的唱腔也是一大特色。



幻想系

代表团体（circle）：Sound Horizon，encounter+，Barbarian On The Groove。

幻想系代表首推 SH。幻想系的突出特征在于一张甚至几张专辑都是建立在同一世界观之上。作品中编织了奇妙的物语和独特的世界观。另外，概念（concept）专辑也大致可囊括在这类中——也是整 CD 表现同一世界观的作品。



和风系

代表团体（circle）：ABSOLUTE CASTAWAY，mimei，**闇**；灯。

大和民族当然要做和风咯。取材于童谣，鬼怪，历史等，故事和曲风都充满了和式风情，其中 mimei 是坚定的和风捍卫者。

民族系

代表团体（circle）：Maple Leaf（霜月**はるか**），VAGRANCY（志方**あきこ**）。

其实和风也包含在广义的民族之中。不过这里所指的“民族”，承袭的是欧陆元素，带有幻想色调。欧洲语言及造语也经常出现在歌词中。霜月的作品被普遍认为是幻想民族风的代表。



治愈系

代表团体：空色绘本，Corleonis（やなぎなぎ）。

歌者声线轻柔空灵，电子（electonica）音源奏出的伴奏营造出一种迷幻的意境。他们的音乐一般被归为“环境音乐”，给听众带来的是心灵的慰藉。

本人列举的风格流派并不具有唯一性，同人音乐交流发展中，同音团体超越自己以往风格的情况屡见不鲜。比如 ABSOLUTE CASTAWAY 由和风系演变为和洋折衷，やなぎなぎ开始尝试摇滚、Pop 等等。

解惑篇 常见认识误区

同人音乐与 18X

最初同人音乐在国内传播起来，是因一些美少女游戏（galgame）歌曲。日本人所著同音介绍书《听听同人乐》中，也讲到同人音乐跟这些游戏有着很深的关联——这也影响到之后作为同人音乐文化分支的歌姬文化的形成。因为这种关联，最初接触的同人音乐，仿佛都是跟 18X 挂钩的——笔者曾经是受到一位敬仰的前辈的误导等因素，为此纠结了很久（笔者不玩 Galgame）才搞清楚——同人音乐无所谓“男性向”与“女性向”的问题。本身音乐这东西，不同于其他文化，是不问年龄性别国籍等……而近年来，一方面由于网络下载的便利，国内 fans 接触的同音范围扩大，另一方面，同人音乐发展过程中，越来越多的同人音乐团体更倾向于做具有独立世界观的原创同人音乐专辑（上文提到的幻想系等），最初的同人音乐与 18X 游戏关联的印象逐渐在人们脑海中淡化……（果然时间能检验一切呢 ^^）至于为什么同人音乐爱好者男性居多（据日本方面调查是男性居多，国内的情况暂无系统调查结果），又是另一个层面的问题，限于篇幅，这里不深入讨论。

同人音乐与日系

同人音乐的概念是从日本流传过来的，这使得人一提到同人音乐浮现的就是日语语言系统。另一方面，中国国内发展起来的同人展会的一些刺激作用，使得同人音乐在国内也逐渐兴盛了起来。曾有一度，国内某些朋友“痛心疾首”地发出“多一些中文同人歌曲”的呼声。纠结于此的朋友，需要先去复习上面提到的同人音乐的概念。音乐本身无国界，音乐所承载的语言也就并不是那么重要了。实际上，就算是日本团体所做的同人音乐，也并不拘泥于日语这一种表达方式。中文（虽然很少，也用得不太对，还是有的！），俄语，法语，意大利语，西班牙语，甚至造语，同人音乐的世界语言，丰富异常。

同人音乐与商业化

最近几年，越来越多的同人团体及音乐人，逐渐走上主流出道之路。Sound Horizon 大获成功，霜月，茶太，片雾等歌姬也纷纷推出商业作品……于是大家得出了同人音乐逐渐商业化，同人是商业的低门槛之类的结论。笔者的一位朋友甚至也说“茶太已经商业化了，靠这个吃饭啦”。



Disc1- 13 X-Y-Z

of Vision

Bibamus, moriendum est.
Dum fata sinunt vivite laeti.



笔者不禁想起了以前看到的关于同人的很有趣的解释——“爱好者自发的，不以盈利为目的……”，“同人”与“商业”，“业余兴趣”“与“挣钱谋生”，很长时间在大多数人心里一直是对立的。实际上，与这个有关的同人的解释现在已经看不到了，时间证明这种解释是不准确的，于是乎，同人的概念演变成了笔者在本文开篇的阐释。

简单说来，就是“盈利与否”不是判别同人与否的标准，所以现在看到的关于同人的解释也不再提到这一点。据笔者所知，现今日本同人音乐界活跃的人士，有的是普通的公司职员，有的还是学生，有的已全身心投入同人事业中了。而那些大人气同人团体不必等到所谓的“商业化”早已是靠发售的作品盈利，“靠这个吃饭啦”。同人音乐人也是人，要讨生活，笔者并不认为不盈利的同人比盈利的高尚多少，只是各自选择的生活道路不同而已。在利益这个节骨眼上，国内同人界一些人的态度分化成两种不同的倾向。有的人耻于谈及这个问题，非要把“兴趣爱好”与“挣钱谋生”对立起来。试问，把爱好转化为技能，并把热情投入到以之挣钱谋生的工作中，又有哪点不对呢？

至此，恐怕有人会产生疑问，这样说来，盈利的同人跟商业物又有什么区别？那就是笔者一直阐释的同人的核心——创作者们做的是自己喜欢的东西，是“爱”的结晶。另一个就是作者高度自主性。你购买同人作品，所产生的利益都会直接到达你所喜欢的同人作家手中，比商业公司一层层剥削下去要强很多。另一方面，国内部分创作者，羡慕着日本同人的商业成功之路，他们似乎是省心又赚钱……抱着这种观念的同学请自重！被利益蒙住双眼的你也往往看不到别人成功背后的艰辛，商业利益的产生也是因为有市场。

最近，日本同音资深宅 BLACK ANGEL 在他的同人音乐同好会网站上搞了一项调查，其中有一个问题是“你喜欢的同音团体出道后发表的商业作品你还会买吗”，有 25% 的人表示“一定会买”，有 60% 的人表示“和同人是一个方向性的话会买”……由此可见，从同人到商业，若是忘记了初衷，也会逐渐流失听众，失去市场。著名同音团体 Asriel 在出道之后接受访谈时说：“Asriel 至今一直在同人领域活动，除了了解 Asriel 的人外，鲜有机会能让其他人群听到我们的歌。出道之后有了更多机会让新的朋友知道了解我们。我想，为了让更多的人听到我们的歌曲，我们不得不接受更多的挑战。”其实，对于同音作者来说，出道后最大收获就是能获得更多的机会与挑战吧。



介绍篇 日本主要同音即卖会

同人音乐的特点之一就是大多在同人即卖会上首发。众多同人音乐团体齐聚一堂，同日发售作品的景象不愧于其“万籁争鸣”的特征。以往同人即卖会集中在东京首都圈，近两年关西的展会也逐渐兴起。以下将介绍日本国内主要的同人即卖会（有的是包括同人音乐的展会，有的是同音专场）。

Comic Market

不单是日本，而且是世界最大规模的同人即卖会。简称 Comike 或 Comiket，或缩写成 CM。一年两届，夏（约在 8 月）冬（约在 12 月）各一次，每届举办三天。目前在东京国际展览中心举行，包租全部东馆的 6 大厅，西馆的 4 大厅。同人音乐团体大多在最后一天参展，场地一般在西馆。毫无疑问这是最具名气的展会，也是同音中大手团体云集的地方。

M3（Music Media-mix Market）

简称 M3，日本最大的音系同人专场即卖会。春秋各一次，一般在五月和十月。为什么这里是音系同人而不是同人音乐呢——同人音乐一般是指音频为载体的音乐专辑，音系同人还包括音乐与视频结合的影像作品等。现今 M3 传统概念上的大手团体（比如御三家片霜茶）参加的情况比较少，因而也给了实力上升中的团体施展的机会。而 M3 本身专门为音系同人而生的特质，也使得其上颁布的音乐更多了些专门向的精致感觉，出现了许多颇具灵气的优秀音乐。

博丽神社例大祭

应东方大潮而生的东方专场同人即卖会。04 年起到现在已经举办了六届了。既然是东方专场，其上颁布的同人音乐也都是东方二次同人。

COMITIA

创作专场的同人即卖会，跟 Comike 一样在东京国际展览中心举办，到 2009 年 5 月 5 日已经举办了 89 届了（虽然比 Comike 晚起步，但一年内举办的次数较多）。创作专场，也就是说参展的必须是原创作品。COMITIA 从 85 届起，创立独立的“音乐部”，把同人音乐作为分类之一包含了进去，现在，参展的同人音乐团体超过了 50 个，每届壮大中。

MUSIC COMMUNICATION

2009 年 3 月 29 日在京都市劝业馆首次举办的音系同人即卖会。简称 Mcomi。这是关西地区首个音系同人专场的展会，可以看作是关西的 M3。







说到同人音乐就不能不提 M3。1998 年春在东京文具共和会馆里首次举办以来，M3 已经走过 10 个年头了。一年举办两届的 M3，最初只有几十个摊位，还在东京文具共和会馆、东京流通中心与东京卸商中心三个会场间徘徊，到 2003 年春终于固定在大田区产业**プラザ** PiO 内举行。浏览以往的 M3 参展团队列表，能发现诸如 refio 这种已消失的让人怀念的名字，Maple Leaf（霜月）当时毫不起眼现在却如雷贯耳的 circle 名，还有 Sound Horizon、妖精帝国、VAGRANCY 等当时就占据重要位置的名字。

04 年起 M3 的摊位配置编号有所变化，A 区成为毋庸置疑的大手位置。于是我们能看到位列其中的 BarbarianOnTheGroove，WhisperRecords 等……商业化的浪潮袭来后，曾经的大手团体有的已完全从 M3 上消失不见（如 Sound Horizon，妖精帝国），有的偶尔能见其踪影（Maple Leaf 等），然而老朋友（WAVE 等）、新歌姬（yuiko，结月 sora 等）们活跃在其中，M3 不但不觉凄凉，还越发繁荣了。2008 年 3 月，M3 乘开催十周年之际推出大阪 M3 的特别企划，成功将音系同人展会开到了关西。

08 年底，另一个特别企划 M3 Festa 也成功举行，首次在展会中设立了 live 现场表演区域。09 年春，M3 依旧在大田区产业**プラザ** PiO 举行，笔者的 circle 也首次参展了这个向往已久的展会。而这一次可以说空前繁荣，单是 circle 报名就超过 700 个，而预定的名额只有 400 多个，许多小有名气的团体都遗憾地落选，一般参加者比起往年更是有增无减。当日，M3 准备会宣布这一次是在大田区产业**プラザ** PiO 举行的最后一届，下一届 M3 将在横浜的大**さん橋ホール**内举办。想必下一届的 M3，在规模和声势上会更加气派。

介绍篇 中国国内情况

去年（2008 年）笔者参加北京的同人展会时，展会的申请类别中还没有“同人音乐”这一分类。而今年开始，各大展会都列出了“同人音乐”这一项，从侧面说明了“同人音乐”在国内的发展与影响。近一两年同人音乐在国内迅速发展，笔者特摘录了一些有影响力的团体加以说明（注：影响力的评判标准——有独立发售的作品，有参展，有主页，有一定认知度）——第一列既是他们的 circle 名也是主页名。

AquaMusique

笔者自家 circle。今年初发售第一张原创专辑“Montage~ **時の**影像 ~”，此后将坚定不移地走原创道路……请多关照（有自卖自夸的嫌疑 -v-）http://www.seeasea.net/

HIKARI Records

月代彩（原名 haku）的 circle。主要做东方同人。曾经引起轰动的“盈月纪年”系列是由其主催。http://www.hikarirecords.com/

+ Silent Rebirth +

管理人“未命名”，90 后的天才少女，词曲编唱全部独自担当。08 年独立制作并发行第一张单曲“**霧ノ唄**”，目前在制作同人游戏《刻痕 III》的音乐。http://silent-rebirth.huming.com/

K.Dan

多人参加的团体。KEY 社同人。推出的两张 KEY 同人音乐专辑“风音”与“雨音”受到好评。http://www.k-dan.net/k-dan/

Vivateam

同样是多人团体。从做游戏同人出发，开始进入原创领域。近日两张专辑“Vivace”与“Vivify”同时发售。http://www.vteam.org.cn/

结束语

至此，关于同人音乐的话题就告一段落了。总结来说，自发性（做自己喜欢的想要做的东西为出发点）与自主性（作者对自己的作品管理高度自主）是同人也是同人音乐的两大特征。而同人还有一大魅力就在于作者（制作者）与听众（爱好者）之间零距离——在会场上只隔一张桌子——如果你喜欢同人，喜欢音乐，请到会场来感受这种魅力吧！▲

ATTENTION
DVD ROM
收录在光盘中
请对照参看
CHECK & PLAY!

前言：幻想乡中不仅仅有像八云紫，蕾米利亚那种可以让强度计爆掉的强大妖怪——正如一切奇幻体系一样，在这里数量上占据着绝对多数的永远是力量弱小的杂鱼们：

它们多半是妖精以及力量相对弱小的妖怪们，实际上对人类的威胁并不算高，即使是普通人类有的时候也有对付它们的办法；而对于灵梦、魔理沙这些异变解决者们来说，它们不过是抓到真正黑幕之前的热身罢了。不过，尽管力量弱小，这些杂鱼中的有一些存在，从人气和知名度上，丝毫不输给那些强大的妖怪和人类们。说来，与那些力量强大者所拥有的潇洒不同，这些杂鱼们拥有的是其它种类的独特萌点吧？

文 / lastsep（U235）

幻想乡生存指南 杂鱼篇

——笨蛋・冷笑话・⑨……

幻想乡的妖怪分类学・妖精

“妖怪”这个称呼，在广义上来说，大概可以用来统称一切非人类的存在。而在广义的“妖怪”之下，还可以根据外形，习性，能力等等方面，分出各种各样的种族：例如妖兽，兽人、吸血鬼、魔法使（种族意义上的）……等等，其中种类最多，分布最广泛，力量也最弱小的，便是大家都熟悉的“妖精”。

妖精的定义，很类似于远古时代人类信仰的“自然神”——即认为山有山神，水有水神，风雨，花草，四季这些自然现象都有神的存在。而在幻想乡变幻万千的自然之中，的确有生命寄居当中，只不过它们并没有“神”那么伟大。这些生命体就是我们所说的妖精。它们是这些自然现象的“正体”，说的通俗一点，也就是所谓的自然现象的“拟人化”。

它们生活在大自然中，不怕人类，喜欢热闹，尤其喜欢对人类恶作剧。多数的恶作剧都是没有太大害处的，譬如迷路啦，丢失物品啦之类的，但是也会有诸如在穿着的衣服上点火，把人从高处推下之类的恶作剧。因为妖精在恶作剧的时候是不考虑轻重的，对它们来说只是想开个玩笑而已，后果严重与否，不在它们的考虑范围之内。

对付这些恶作剧，最好的办法是预先防范。方法也很简单，只要保持精力集中就可以了，越是散漫的人，越容易被恶作剧。如果成功的发现了恶作剧的对方的话，在对方落单的情况下也可以考虑去亲自退治，只要有普通的成年人的力量的话制服妖精多半不是问题，因为它们的能力多半并不适合战斗。除了少数好战的妖精之外。当然，如果妖精大量聚集的话，那就是危险的信号了，最好尽可能远离。





幻想乡的妖怪分类学·妖怪（狭义）

如前所述，“妖怪”的定义有着广义和狭义之分。广义的妖怪包括着各种各样的种族，这些种族包含复数的有着共同特征的个体。但是也有一些只有一人的种族，它们的特征和能力都是独一无二的，这种特别的个体被划归为一类，统称为狭义的“妖怪”。

它们的能力多种多样，力量有强有弱，危险度也各不相同。从八云紫和幽香那样的幻想乡最强妖怪，到很弱小的杂鱼级别妖怪，应有尽有。相对于妖精而言，它们的危险度相对要高，因为比起只停留在恶作剧程度的妖精们，妖怪是会真正的袭击人类、甚至以人类为食物的。而且，妖怪的身体强度比人类要强得多，正面单挑的话普通人类也没有胜算。这种时候，就要交给专门的以妖怪退治为职业的人们来对付了。

当然，妖怪袭击人类的目的多半很单纯，只是想要食物而已。给它们食物的话应该就可以避免袭击波及自身。另外，同强壮的身体相对，妖怪们对精神攻击的防卫能力很弱。职业的妖怪退治者便可以抓住这一弱点来对付妖怪。（像『夏目友人账』中，夏目怜子打败妖怪之后夺去妖怪的名字，事实上就是一种比较标准的退治妖怪的形式了。）

超人气杂鱼组合·四大笨蛋

在幻想乡中，这四只杂鱼算是历史悠久而人气最旺的组合了。由于共同的“笨蛋”属性而得名。虽然力量弱小却萌力满点的笨蛋偶像天团！接下来就来一一介绍她们。

[湖上的冰精——琪露诺（Cirno）]

四大笨蛋中唯一的妖精，但却是这群杂鱼中领袖级别的存在——人气最高，也是唯一被神主钦点的“笨蛋”角色。





她的种族是冰之妖精，外表是小女孩的模样，冰蓝色的短发，穿着蓝色的连衣裙，背后有成分是冰的三对翼。她的主要活动地点是魔法之森中的雾之湖，因此被称为“湖上的冰精”。琪露诺一年四季都会出现，拥有操纵冷气的能力，只要是她活动的范围之内，温度都会降到很低。她可以轻易把小东西冻住，并且乐于其中，尤其喜爱冰冻青蛙。

琪露诺有着带点嚣张的天真烂漫的性格，对人类的恶作剧也比一般妖精更加过分，但是同时又有着小女孩般可爱的一面。琪露诺最早出场在『红魔乡』的第二面，接下来在妖妖梦中以第一面中 boss 的身份出场，之后，又在『花映冢』中作为自机之一登场。有趣的是，在神主放出的一张游戏界面解说图中，她以自机身份出现在了图中，编号是“⑨”，然后神主在图的旁边写下了“⑨：笨蛋”这样的注释……（于是，⑨，笨蛋，琪露诺……冰精的二次同人图开始强力增长，冰精股节节攀升，可以说『花映冢』的出现差不多就是冰精成为高人气角色的标志）

托神主的福，琪露诺或许确实可以算是四大笨蛋里面最笨的一个。如果被她攻击的话，大可以先说些话题来吸引她，等到她表现出兴趣，就问她随便什么问题吧。她肯定会因为答不上来而陷入冥思苦想，趁着这个时候，就可以安全地跑掉了。

[宵暗的妖怪——露米娅（Rumia）]

无论走到哪里，身边总是有一团黑暗的妖怪。她的能力便是操纵这种连火把也无法照亮的魔法之暗。露米娅穿着黑衣服，红眼黄发，系着红色的缎带，外表是和琪露诺年纪差不多的少女。虽然是妖怪，但是力量应该是最弱那个级别的。不过，据说当她把缎带摘下来的时候，会变身成 EX 露米娅，拥有和强大妖怪匹敌的战斗力，不过也只是传说罢了……

当然，即使实际上很弱，她的力量也不是普通人类对付得了的，且不说人类进入到那种黑暗中就什么都看不见了，只是比体力的话，她也不会输给普通人类，毕竟是妖怪嘛。

不过，从另一面说，她的性格好像也相当的单纯，飞行的时候会撞到树上，有的时候人类不小心闯进了她的黑暗她也发觉不到，应该



多数时候都是一个可爱以及有点笨的少女吧？

露米娅飞行的时候喜欢平举双手，自称是为了纪念"人类发明了十进制"。

[蠢动的光之虫——莉格露·奈特巴格 Nightbug]

她是萤火虫变成的妖怪，是虫之王，可以操纵各种各样的虫子。对害怕虫子的人类来说，她的出现就如同噩梦一样。

不过，本人的外表倒是和人类的小孩差不多，除了有触角和翅膀之外；虽然是女性，不过好像经常被认成正太。

就是这样，其实官方设定上并看不出有什么笨的元素在，不过还是被划分到四大笨蛋里面了。或许是因为"五只虫子才有一份灵魂"以及称号里面有"蠢动"这个词儿的原因吧？



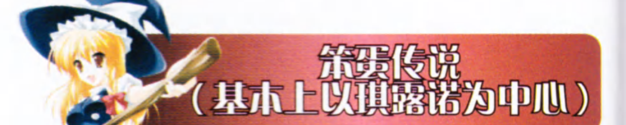
[夜雀妖怪——米斯提亚·萝蕾拉（Mystia Lorelei）]

她是会在夜晚用歌声迷惑人类的妖怪，人类听了她在夜晚的歌声，就容易被迷惑而迷路，被她吃掉。被她迷惑的人类还会变成夜盲，据说就连专门退治妖怪的灵梦也着过她的道儿。



萝蕾拉的外表是长着一对大翅膀的人形妖怪，外表和打扮都很有 idol 的感觉，不过她的歌声比起动听，还是以歌声中的妖力迷惑人的程度更多吧？

她还在兽道上开了一家烧烤店，据说卖的是鳗鱼烧一类的小吃。至于萝蕾拉被称为笨蛋的原因同样不明，大概是因为鸟类的脑子很小的缘故吧……



[冰精与雪女——冬日童话]

除了四大笨蛋内部之外，冰精琪露诺事实上也有其他很要好的伙伴。其中百合气息最浓的就是冬之妖怪——蕾迪·霍瓦特罗克了。这个配对也是一度最流行的二次设定产物。原因是在『东方妖妖梦』中，这两只同样做为一面 boss（琪露诺是中 boss）出场的缘故。



蕾迪作为冬之妖怪，只有冬天才会露面，一到春天便会消失不见（据说因为有严重的花粉症），在二次设定中，被描绘成了温柔的姐系形象，溺爱着孩子般胡闹的琪露诺。而琪露诺也因为每年只能在冬季和蕾迪见面而烦恼着……不少同人作品都描绘着这样的二人的心情（包括笔者在内）。

不过，实际上，在官方的设定中，蕾迪的性格更加偏向于妖怪典型的高傲和特立独行，提到琪露诺的时候似乎也是不屑的语气（参见"文文新闻·久不退去的强寒流"和"求春的仪式"），至于这样的语气到底是不是因为傲娇而表现出来的，就不得而知了。总之我们还是把官设什么的放在一边，去专心体味一下二次同人中，冰精和雪女这童话般的友情吧～

参考文献：《春雪花冬》作者：氷夷

[幻想乡最强传说——⑨！！]

自称是"あたい"，口头禅是"俺是幻想乡最强"的琪露诺，实际上当然只是个笨蛋而已



……不过，热心，直率，不服输，一根筋等等这样的性格，却也让她积极地活跃着吧。虽然多数只是三分钟热度，多数的努力都成了笑话，然而这样的⑨才可爱嘛。

参考文献：《俺的最强传说》作者：Strange Chameleon

《谢谢你，琪露诺》作者：ふあん亭

《东方蛙回录》 作者：耶樹厩舍

《东方蛙马鹿一代》作者：御月ユウヤ

[⑨的冷笑话传奇]

因为有着操纵冷气的能力，所以琪露诺也常常被当作冷笑话达人。当然，笨蛋的冷笑话通常都是在自己毫无意识的情况下很认真的讲出来的。但是就是这种的冷笑话才最有冰冻效果吧。

已经分不出到底是被琪露诺的冷气还是被她口中的冷笑话冻住的了。如果在夏天举办冷笑话大会的话，冰精一定是最受欢迎的一个吧。

关于琪露诺系冷笑话的本子，最著名的就是大冲这个作者了，爱好用各种日语的谐音以及其它各种各样的形式作为笑点，人物表情和眼神都呈微妙的天然状，画面同笑话搭配的契合感十足。基本上，大冲的冷笑话是真的让人完全笑不出来的那种程度，在夏日炎炎的时候把他的一本本子从头翻到尾，屋子里面就完全不需要空调了……

参考文献：大冲系列冷笑话本……

[冒险吧，少女！ Advent Cirno 系列]

这一系列由牛木義隆作的本子，乃是融合了东方和 FF 世界观的故事背景创作出来的故事——而主角正是琪露诺，真真正正成为了“最强”角色的冰精，同红美铃，铃仙一起接受着委托，进行着各种各样的冒险。故事中充满了 FF 的独特元素，幻想与冒险的味道浓烈。自然也有许多恶搞的成分，比如琪露诺胸前戴着的 keroro 军曹胸章，驻唱酒吧的歌姬夜雀一会打扮成 ayu，一会 cos 初音……不过除了 kuso 成分之外，作为主要段落的打戏画的堪称华丽，剧情也曲折迷离，可以说无论从各种角度，都是相当经典的同人作品系列了。



参考文献：《Advent Cirno》系列 作者：牛木義隆

后记

总之，杂鱼众们——尤其是笨蛋冰精的人气经久不衰，自然是有它的原因的咯。除了那些让人仰视的妖怪之外，偶尔也把目光放下来，看看这些更加平易近人的可爱杂鱼们吧。







香港，广州，台北，杭州，再到上海和将来的北京
下川美娜小姐与中国的缘分似乎越来越紧密了
穿上“Chinaドレス”的她，更像是精致的中国娃娃，别有一番秀美。

女神的来日～

下川美娜 in 二次元狂热

下川美娜——对于喜爱动漫的朋友来说，这是一个大家非常熟悉的名字。以『全金属狂潮』的主题歌给国内的动漫迷留下深刻印象的下川小姐，不仅有着甜美的歌喉和出色的创作能力，还有着天使般甜美的笑容。在5月上海杭州等地的LIVE结束后，下川小姐特地来到北京进行活动宣传，除了日常采访，我们这次特地为她拍摄了私服以及中国服的写真。

那么，在2009年8月7日于上海商城的“Mikuni Shimokawa AsianLovers2009 in Shanghai”演唱会之前，就让我们来欣赏化身中国娃娃的女神SAMA吧！

■摄影/ZL、刘宏彦 ■服装提供/瑶瑶 ■场地提供/灰石 ■特约采访/棚桥亨（日本）■特别感谢/于智为、何直

2DM：下川美娜小姐是从小时候就开始喜欢音乐吗？

下川：我从小就非常的喜欢音乐，每周的星期天我都会和母亲一起去教会唱赞美诗，那时候还很年幼，也经常和母亲在一起唱歌，我很小的时候就已经把唱歌当作自己的身内事了。

2DM：那是什么时候的事呢？

下川：要说的话，是小学吧，在念小学时……大概是小学。

2DM：喜欢上音乐最重要的理由是什么呢？

下川：最重要的理由啊……对了！果然还是因为我非常非常地喜欢唱歌吧。怎么表达好呢，嗯，只要和大家在一起唱歌，就会觉得唱歌真的是一件很愉快的事情。我很小的时候就会这么想，之后呢，犹豫了很久，但是自己没有想过要成为歌手，倒是我的朋友一直在怂恿我要我去当歌手。

2DM：在高中的时候曾经加入过吹奏乐器部是吗？

下川：没错呢。

2DM：能谈谈为什么会选择加入吹奏乐器部吗？

下川：说起来，我的姐姐也是吹奏乐器部的成员，主攻打击乐器。因为我也很喜欢音乐，就想着要不要加入吹奏乐器部。加入了以后就要考虑选择乐器了，我身材比较小，手也是丁点大，肯定是不能摆弄太大的乐器，基于这种考量，初步选定的乐器有单簧管、小号、长笛等。我的第一志愿是小号，由于只有3种乐器，我就都学了一下基本的“哆来咪发梭拉西哆（乐理）”，不过这里面最引人关注的果然还是我的第一志愿小号，其实我自己就是一个希望得到别人瞩目的人吧。高中的时候还有吹过萨克斯风。

2DM：高中时代有想过将来要走吹奏乐（小号）这条路吗？

下川：这个没有想过的呢。

2DM：一直以来（将来的梦想）都是当歌手吗？

下川：啊，是这样的，一直在心里认定果然唱歌是最重要的。不过现在也有想过要练习一下吹奏乐器什么的，在自己的LIVE上表演一番，每次总是只在嘴上说说“这样应该很有趣”，却总是没有付诸行动。（当我还是高中生的时候）…就曾经休学过，能不能再重来一次呢？

2DM：美娜小姐自1999年就开始以个人名义出新单曲了，这期间也唱过许多的歌曲，自从《Alone》以来，就似乎是一直在唱动画歌曲，你能就此谈谈开始唱动画歌曲的契机吗？

下川：谈到动画歌曲，我真的和它蛮有缘的，我平时就经常接触动画，然后当有人跟我谈起这些事情的时候，我就想虽然是初次尝试，但不管怎样都要试一试，真的就像是命运一样呢。拜这些机缘所赐，我的第六张单曲『Alone』顺利颁布，啊，真的觉得这一定是神明赠予我的礼物。

2DM：美娜小姐过去曾经翻唱过许多动画的歌曲（Anison），那么你怎么会想到要去翻唱那些歌曲呢？

下川：翻唱啊，其实我小时候也有追看过动画，对于小孩子来讲，果然最早在电视上看过的动画和动画人物对于自身来说才是喜爱的原点，大家一定会保留着小时候对于动画的回忆吧。正是由于这样那样的想法，我开始想要





翻唱一些歌曲，似乎能从中找回过去的自己一般。不管动画经历了多少次潮流更替，我都会从中找到自己想翻唱的歌曲吧。

2DM：演唱翻唱歌曲的时候是怀着怎样的心情呢?

下川：嗯，怎么说呢，说起翻唱歌曲的话，应该是不能表达太多自己的特色。在原曲里就有本身十分鲜明的东西，非要以自己的方式——下川美娜风格的翻唱来表达是十分困难的，要是这样做的话，非常热爱原曲的那些歌迷们一定会有各种各样的反应，比如会说这首翻唱曲是不是变化太多了，又比如会说怎么又来这种风格的，这样是不是做得太过头了？所以我在翻唱的时候也想照顾到这些，同时用自己的方式来演唱，啊，说真的唱歌这事儿真的很难呢～。

2DM：在演唱动画主题歌的时候，有没有什么特别在意的事情?

下川：在我迄今为止演唱过的歌曲里，像是那部动画『全金属狂潮』，就是我自己作词作曲的，初衷是想要传达动画中的意境，然后就在心里默念着这是要传达动画的意境，种种思绪交杂在一起，唱歌的时候就配合着歌声和旋律来发声。其实呢，单凭一个人的力量，有很多事情是无法办到的，我一边感受着动画里所要传达的东西，然后打心里觉得果然唱歌是自己最重要的事情。

2DM：迄今为止演唱过的动画歌曲中留下最多回忆的是哪首?

下川：2、3年前，唱『BELIEVER ～旅立ちの歌～』这首歌，是我的商业出道曲，对于我自己——下川美娜来讲是具有诞生意义的第一张单曲。我认为这应该就是对自己最重要的，不过像现在这样，来到海外的中国献唱，观察着周围大家的反应，像是『tomorrow』和『それが愛でしょう』这些歌曲(都给我留下了很多回忆)。

2DM：真的是很棒的歌呢～

下川：对呀，大家都告诉我他们很喜欢这些歌，还很喜欢『枯れない花』，不管哪首都是最喜欢的，不过大家反应最热烈的还是『tomorrow』，在场的都会和我一起唱，也许这就是最重要的吧。

2DM：现在在作为歌手活动的同时，也有作为声优参与『全金属狂潮』，今后有打算继续从事声优工作吗?

下川：会的，如果有机会的话一定要让我试试。

2DM：最近，不光是在日本国内，美娜小姐也在亚洲各国进行广泛的交流活动的理由是什么呢?

下川：怎么说呢，在其他国家唱歌，可以更促进我自身的成长。我未曾见过的世界有许多，总觉得自己应该还会再来到中国吧，只是感到光留在日本国内太可惜了。只要还能唱歌就可以用歌声来与大家交朋友，即使双方语言不通。假如联系彼此的是歌唱，我认为这是非常美妙的事情，是的，我想要这样继续下去。

2DM：至今你到过台湾、香港、韩国、中国等许多国家和地区，你觉得中国的歌迷和日本歌迷最大的不同是什么?

下川：即使是日本的歌迷之间都有些差异吧。不过我办过许多的海外LIVE，台湾、香港、杭州和上海的歌迷们，大家都无所保留地说他们十分的愉快，我自己站在舞台上看看下面就

可以知道，确实是如此。大家彼此摩肩擦踵的，我看到这样的场面也觉得非常的高兴，光是回忆起来都觉得很开心，大家真的很有精力呢，我十分喜欢。

2DM：今后还有在上海之外举办 LIVE 的预定吗？譬如说北京？

下川：啊，我也想在北京（开 LIVE）呢～，很早以前就想了，大概是一年前的 6 月。我在上海新天地举办 LIVE 的时候，结束之后，就说了下次想在北京办的话，嗯，接下来一定要帮我实现这个梦想吧。

2DM：美娜小姐）在北京、上海、广州之外还去过什么地方吗？

下川：数了下，香港、澳门、韩国、杭州，没有去过成都呢。

2DM：在中国各地来回，对中国有着怎样的印象呢？

下川：啊，这个嘛，怎么说呢，大家都好忙的样子……所以我也不得不加快步调呢（笑）

2DM：此后有什么目标和愿望吗？

下川：去年在海外举办了多场 LIVE，对于我来说就像是跨入了第二个年头的感觉，接下来也决定要办 LIVE，总觉得是回到了起跑线上。其实最早的 LIVE 是在香港办的，不过真正起步是从台湾开始的，以 2007 年 12 月为起点。我很想把自己的歌传达给更多地方的人们，播撒下许多可以让大家张开笑脸的种子，果然 LIVE 对于我自身而言是宝贵的经验，我必须要唱歌～

2DM：对于今天的摄影有着怎样的印象呢？

下川：啊，摄影啊，以前只有日本人帮我拍过，在摄影棚拍摄的时候，不知道怎么的觉得有点心跳加速。不过大家都很关心我，让我放松，不管怎样很开心呢，也是我宝贵的经验。假如以后还有机会，也希望能像这样来到摄影棚拍摄。这是第一次，对于我而言也会成为纪念，非常感谢！

2DM：请向全中国的下川美娜小姐的歌迷们说一句话吧。

下川：一直以来能这样与大家相遇，真的非常的快乐，接下来还决定要举办 LIVE，期待大家一定要来听听我的唱歌。然后用歌声来传达此刻我的心意，也希望大家能和我一起唱那些歌曲，我一定会唱那些大家都想听到的歌曲。在上海的 LIVE，真的度过了一个非常美妙的夜晚，希望大家能再度光临！▲



在中国第一次穿上旗袍的下川美娜小姐
含蓄而秀美，果然旗袍才是体现东方风味的服装呢


御姐们的欲望后宫
中国绘师 十月天宫

从“神圣传说”到“女体三国”再到如今各种同人创作，“十月天宫”的名字一直与华丽与美艳联系在一起。与上期为大家介绍的天朝绘师莉莉露一样，十月天宫也是一位相当“邪恶”的画手;但不同的是，十月天宫笔下无论是黄金圣斗士MM还是三国“女武将”们，几乎都拥有魔鬼般的身材，尽情展现着身体的曲线——尤其是那些汹涌的波涛，刺激着男生们的鼻腔毛细血管。

早已涉足同人创作的十月天宫近期将有新的本子上市，除了一如既往的华丽风格，十月天宫的“邪恶”也会在其中得到体现。那么，就让我们一同走进据说是这位绘师的“后宫世界”……





十月天宫

■社团：欲艳
■妻子：易心·YIXIN
■擅长：彩绘 / 构图
■博客：http://gs80101.blogbus.com/
■近况：公司上班……
■属性：宅
■生日：10.1
■官网：http://www.yuyn.net

最喜欢吃的东西：杂食没固定，多变，逮什么吃什么，没有最喜欢只有更喜欢
最常说的一句话：我…………不知道
最喜欢做的事情：吃饭，睡觉
最喜欢看的电影：开场五分钟有人死掉的或者有床戏的都喜欢看
最喜欢看的报刊杂志（漫画也可）：我说“二次元狂热”……会不会很狗血，哈哈
最崇拜的人：曹操
最不喜欢做的事：有么?
最喜欢的颜色：红色
最想实现的愿望：让生活后宫化，让后宫世界化……（吓，真是知音）
梦中情人：没一定的，貌似很少梦到美女
常玩的游戏：格斗之王，街霸，命令与征服的所有系列
通常几点睡觉：生活正常得媲美清教徒啊，桀桀桀









关于笔名“十月天宫”的来历是?

A：以前用过十月天的名字，因为我是十月1日生人，后来出了五月天，四月天之类，虽后起但传播强势。为了避免别人说我跟风，就叫十月天宫了,就是“十月天的后宫”意思。

和那个“六月天”没关系吧……

A：人家是宅男的福音天使……

那么最早开始踏上绘画道路的经过是?

A：以前和一般漫画爱好者起步差不多，小时候看了几本盗版漫画，然后小宇宙爆发，就打算画些什么，恰好我初中也是上一个类似绘画专修类的学校，环境气氛比较好，同学们基本也都有点基础，于是描的画的就很热闹，然后就是到国内各个漫画杂志投稿，等等……

呵呵，好像大家都是这么来的……

A：画了不少原创的东西，总是以将来要做什么什么自居，也发表过些东西，不过对于具体怎么画“漫画”其实还是很懵懂的，基本就是想到什么画什么，结果发现还是插图比较多，呵呵。

后来就决定走这条路了么?

A：那时候已经进了专业美术院校了，顺便通过熟人也给上海美术电影制片厂做动画片漫画化的业务，什么《我为歌狂》《白鸽岛》等等……认识了一些专业的朋友。

《圣斗士——神圣传说》的企划经过是怎样的呢?

A：这个是第一个真正有意识去做的同人作品，当时正值《圣斗士》回巢播放冥王篇，以前就比较喜欢，就和朋友一起画了9张冥王篇的人物，在漫展推出大受好评（那时还没有同人售卖那么明确的概念，市面上其实动漫盗版周边也不猖獗，集体无意识状态，但漫展还是相当火爆的）。

那个相当精致华丽，画了很久吧?

A：是的，那个也画了2年左右了吧，每天画每天画，因为是两人合作，所以轮流转，我上色的时候朋友就画草稿，然后我好了就再上下一张，就这样才完成了现在大家熟知的这个《神圣传说》系列卡片，我现在知道的几乎每个动漫爱好者都接触过我这个作品，那是我最“职业”的一段时光了吧，哈哈

当时怎么会另外画了一套“黄金MM”?有后续么?

A：啊，那时卡片已经出差不多了，我们就筹备了打算集结成书正式在流通渠道推出，排版是我负责，后来发现有些页数不够，就自己画了一套女性黄金圣斗士和一些圣斗士大头海报做补充，所以细心的读者会发觉其实笔法和前面的套系版本是不同的，这个女性版随着书籍的推出竟然也大受欢迎，甚至还有法国的COS团体全部做了一套来穿，不过也就在那时我打算不再做圣斗士了，然后画了个彩色圣斗士H漫画作为结束，便了结了圣斗士时代。

接下来调整休养了一段时间么?有什么活动么?

A：在接下来的2年里我就到一本有日本背景的漫画杂志《星漫》（后来改叫《龙漫》）上连载漫画了，最大的收获是得到了很多专业漫画人士的指导，让我受益颇多，日本的专家讲解更是一下冲开王督二脉，找到了一直纠结的漫画分镜方面的错误根源。



说到各种“女体化”，创意是来自于……？

A：只是喜欢，喜欢画女性，喜欢设计些服装道具造型。如果说单个作品的创意，基本靠平时积累，觉得像什么就往那方面变化 。

那么可以介绍下国内外都大受欢迎的“女体三国”吗？

A：那又是一个插画上的点吧，以前圣斗士是合作类，所以我一直表现得比较低调（这也符合我一贯处世哲学），这个还真是让我走到台前来的系列作品。那时还在连载漫画，有个相熟的游戏杂志编辑问我是不是有兴趣参与一个女体化活动，基于我有前科，就扭捏地答应了。我先是画了四个做海报，结果反响热烈，然后就一发不可收拾地画完了《三国无双　猛将传》的全部人物。一时间网路上传得沸沸扬扬，就这么莫名红了。

这个创作后来进行了多久？有瓶颈么？

A：也不短，1 年左右画的这些，后来纯熟了就快很多。大家来看的无非就是个想法“到底搞成什么样”。

有关“女体三国”的 Cosplay 非常多，这些都是经过授权的吗？

A：很多没授权，也不知道。对于这个我本人没意见，甚至觉得不错，同人作品大家开心就好。记得以前盛大开发“苍天”的时候我就被邀请设计衣服和挑选 COSER 的，看着女孩子穿自己设计的衣服还是挺开心的，何况她们也真做的很不错。（另，现在的孩子真是敢穿啊……赞一个）

觉得自己作品最突出的特点是？

A：我一般就是跟着自己色彩感觉走的，比较浓重，没有刻意走什么风格，基本哪儿的都带一点。觉得自己比较喜欢华丽的东西，特点应该是比较艳丽吧。

这方面有受到过哪些作品或者作者的影响吗？

A：早期还是受日漫和日本游戏绘画影响，没有特定的作者，还是看作品如何了，因为即使是名家在发挥上也是有高有低。后来受了韩国游戏插画的影响，开始用电脑绘画。

我发现你很喜欢画御姐和巨乳，不喜欢罗丽吗？

A：不喜欢，没什么曲线，况且还没发育啊……觉得喜欢的人动机有点问题。

为何自己出的同人本会走邪恶的宅男向路线呢，之前不少作品貌似还属于比较受到女性喜欢的类型 。

A：并没有刻意走宅男路线了，只是顺应一己爱好画，相信我，邪恶也是出自我的本意，和别人看法眼光没关系，呵呵呵呵……当然了，很多女孩喜欢我的作品，这也是事实，我也不知道为什么。

也是和真 A 一样，邪恶来自于工作压力的发泄么……

A：他原来是发泄啊，谢谢你的情报。我非常的没压力呢，只是手痒罢了，工作是“场景设计”，人物绘画多来自业务。

也就是说邪恶来自于内心中的黑暗么……对了，有没有试过腐向的作品呢，？

A：口胡！我那么阳光灿烂怎么可能有黑暗面～！而且腐和宅在我眼里没什么对立。绘画之下无阶级，一样是画人，不过一个是男人，一个是女人，3 种组合方式罢了。

目前的状态如何？未来工作室已被欲艳代替了吗？与易心的合作如何，最近或未来会有什么新作品问世？

A：现在还是一边工作一边画些感兴趣的业务，现在是在开发游戏，担任场景主美，已经进入后期，今年会上市吧，大家也会看到 ^_^

未来工作室竟然还有人记得，那是圣斗士的时候和朋友暂时命名的，欲艳则是夫妻老婆店，总得想个窝的名字，因为不想分开申请很多东西或者做主页什么的，怕麻烦。基本还是易心归易心，我归我，些许合作也是援助性质，两个人还是分开做的。

最近就是工作上有点忙，因为开发的《名将三国》要面市，在做后续调整，然后就是爱画什么画什么，并没有可以瞄同人市场出本子之类，所以我没出过热门本子，没爱呢～

今年会有什么新作上市吗？

A：今年年初出了一本叫《20072008》的个人作品集，都是那两年里画的一部分业务和版权已经自由的插画作品，很多商业作品是有



保密条例的，所以大多大家看不到了，可惜，当时我个人画的一些同人还是有自己集结出的，欢迎大家支持，点击 www.yuyn.net 就是我的主页，里面有链接介绍，嘎嘎。

现在很多动漫爱好者都朝着同人这个方面发展，对于同人与原创作品间的关系，你是怎么看的？

A：还是一贯的思想“爱干啥干啥”，别人怎么想是别人自己的事情。又没什么关系，不管原创还是同人，整个漫画行业相对大陆来说就是小众的，“大众是不看书的”何况国内的原创漫画。我们的原创作者群一直是介于原创和同人边缘发展的，这完全“得益”于中国动漫完全是日本动漫角色在热，基本连圈内都很难举出成功的国内原创动漫角色，那算搞哪门子的原创？我周围的人的反应至少就是”中国有原创？“所以，大家喜欢搞搞同人还能增加收入活跃市场，我个人还是觉得很适应大陆特色。

最后，可以给现正在学习绘画的各位些什么建议吗？

A：想到就去做，只要有承受后果的心理准备，丰富一下你的人生也不错。▲

浮生四十载，醉卧梦君回。

——再祭堀部秀郎

文 / 完蛋了的国王





这是最好的时代，也是最坏的时代，这是智慧的时代，也是愚蠢的时代；这是信仰的年代，也是怀疑的年代；这是光明的季节，也是黑暗的季节；这是希望之春，也是失望之冬；我们的前途无量，同时又希望渺茫；我们一起真登天堂，我们全都直下地狱。

——《双城记》，狄更斯

6月17日是已故著名画师堀部秀郎的祭日，而仅仅4天之隔的6月21日则是堀部先生40岁的冥寿。三年前堀部秀郎辞世时，笔者在太平洋动漫频道曾做过老师的祭奠专题。时隔三载，早已物是人非，正印证了世事无常这句话。今天，在《二次元狂热》，笔者仅以此文再祭堀部先生，纪念这位英年早逝的大师。

醉 14年磨一剑的“初”画集

与笔者年龄相仿的，70年代后半到80年代前半的这代男性ACG爱好者，如果曾经拥有过一个健康、自由、完整、欢乐的青春期，那么一定会看过《臭作》和《鬼作》中的任何一部，抑或两者皆有。家里条件较好有电脑的朋友可能还玩过游戏。即使没有亲身体验过，也一定从同学、死党、光碟贩子、不良书摊老板那里听说过这些口口相传，神秘却又有些一知半解的名号。可以说Elf的这两部力作，是构成我们这代人对日本H动漫（请允许我使用这个古老的称谓）领域最初的理解和认识中不可或缺的一块拼图，说是启蒙教材也不为过。所以，当年龄更大一些，得知创作了这些神作的画师名叫堀部秀郎的时候，便自然而然地对这位既熟悉、又陌生的日本人产生了莫名的亲切感。然后，就像任何一个精力过剩的思春期少年，求知欲和崇拜感推动着我们去探寻堀部老师更多的作品，在资料和实物中一次又一次欣赏着美轮美奂的画作，一次又一次为堀部老师卓绝的画技所撼动。恐怕这就是堀部秀郎在中国第一批信众诞生的发端吧，想来距今已有近十年之久了。

十年，会将世界改变到什么程度？又会将一个人造就到什么程度呢？少年长成了成人，身上的青涩和激情早已铅华洗尽，从而多了几分沉稳和老练，或许已经完全放下了对动漫的爱好，终日在家庭与职场间来回奔忙。而这个世界呢，无论什么样的动画漫画和游戏都可以轻易从分享软件上获得，资源已经不再是某些金字塔顶端者们的专利，到处是非主流，到处是这样那样的“宅”，到处是浮气的创作者和受众，神作与拜神者们占领了网络的每一个角落。于是，一些“过时”的传统就这么死去了，随之而去的有一批我们曾经的偶像，堀部秀郎不幸成为其中之一。当我们回过神来，想要回味一下往昔的感动时，遗憾的发现斯人已不在，身后留下的唯有一些纸片和影像。时代变了，注定了这将会是一个略带着些忧伤的故事。



“这14年来，如果没有得到多方襄助，我想这部画集将很难有面世的一天。现在，我终于可以松一口气了。”

醉 献给“你们的”“色彩”世界

故事从2006年4月26日开讲。在日本插画界有一个见怪不怪的现象，就是出道很多年作品无数的画师迟迟不见有个人画集出版。类似铃平广的《Chronicle》、田中久仁彦的《龙骨》都是在出道时隔十数年之后才姗姗来迟。而那年，堀部秀郎的初画集《Yours》就是在一种微妙的气氛中摆上了秋叶原各大书店的柜台。作为一本14年磨一剑的“初”画集，它的份量可想而知，其中收录了堀部秀郎几乎所有的重要作品，另外还有珍贵的个人访谈，对于翘首以盼多年的fans而言，激动之情溢于言表。然而，令人抱有怀疑的是，究竟还有多少不离不弃，苦苦守候着的fans们在注视着这部画集的发售呢？显然这里必须打上一个大大的问号。笔者还记得当时yahoo拍卖上偶尔会有人挂出堀部秀郎过去的一些同人志和设定集，尽管高出原价20倍左右的价格实际上在中古同人志市场上司空见惯，真正抢手的本子绝对不会因此嫌贵，但一代大师堀部秀郎的本子却常常无人问津。《Yours》的推出也是在很多过去的fans都早已淡忘，几乎是不知情的情况下发售的。

然而到了7月间，事情却发生了戏剧性的转机。随着堀部老师讣告毫无征兆地突然公诸于世，就如同许许多多在去世之后作品的价值方才大涨特涨的画家们的境遇一样。《Yours》几乎卖疯了……在后来短短的三周之内，这本画集重印了超过8个批次，但仍然无法满足市场上汹涌如潮，持币待购的读者们。笔者当时通过网购获得的实物尽管已经提前预定，到手时居然已经是第5次印刷了。说来讽刺，以堀部秀郎的去世为契机，居然在国内掀起了首度的“堀部热潮”，很多人第一次听说老师的名讳，而更多的人则通过国内某位热心fans的倾力扫描，以及某几个网站不遗余力的回顾推荐（其中也包括笔者过去所在的太平洋动漫频道的专题“绝色倾城”），得以更加直观地去认识堀部秀郎的艺术世界。

很难用一两个词语来形容大多数人在浏览到堀部秀郎的这本画集《Yours》时，是抱着怎样的一种心境。或许是带有怀旧和满载着回忆的感慨；或许是那种似曾相识，终于识得庐山真面目后的唏嘘；或许是如同首次朝圣麦加的信徒那般，向往许久，得偿所愿后的满足；又或者五味俱全，复杂的根本无法用语言来表述。正因为观赏时的情绪各不相同，每个人在书中看到的风景应该也会有所差异吧。但是，我想，无论一开始抱有的是怎样的心境，到后来都会沉浸在一种陶醉的状态中。这种状态既非燃，亦非萌，只是纯粹的从画师那笔触中感受所带有的历史厚重



感，以及作者所倾注在其中的感情和心血。这些画作的确已不再年轻，它们中的大多数都有5年以上的历史，是属于上个世纪的产物，是走红于另一个世代的主角。一切曾经的流行元素，在现在看来都已经因为过时已久而显得有些褪色。但就如同一件已长久无人把玩的古董花瓶，落了灰而显得暗沉，只消轻轻掸去浮在表面的那层薄薄的灰尘，它依然会透出作为艺术品所必备的那抹熠熠生辉的鲜亮釉彩。而当摒弃了多余的杂念，以欣赏艺术品的眼光来看待堀部秀郎的作品，就会感受到赛璐珞时代那种特有的绘画热情，是将流行时尚、杀必死、重度官能这些不必要的元素统统排除，仅仅专注于画技和表现力本身的一种创作心态。崇拜一个画者，爱他的画那仅仅是肤浅的表层，敬重他的品格才能称得上真正的崇拜。画师的魅力是通过他倾注在画作上的爱，从而传递给读者的。堀部秀郎注入作品中的爱，完全是在他严谨的作风下由画笔所一笔一笔地累积起来的，这份厚重的爱洋溢在整本画集的每一个角落。正因为如此，《Yours》带给读者的这份悸动和感触，宛如一瓶上等的红酒，可以持续存放很多年，并且在任何时候开启，都会再度感受到这种历久弥新的沉醉。哪怕第二本画集《Colors》历经数次跳票，直到2007年末才姗姗来迟，fans们还是拿出了永葆新鲜的热情来迎接它的到来。当一想到这将会是堀部老师带给人间的最后一批作品，每个人都希望醉得更深些，更久些，而不愿意清醒过来去面对现实。

而斯人已逝，惟余音绕梁。

生 峰回路转的从业路

堀部秀郎，出生于1969年6月21日。年轻时并没有表现出多少艺术方面的才能，主要





的兴趣也不在绘画上。据本人说自幼喜欢海洋生物，曾经立志做一名渔夫，大学欲报考生物专业被父亲制止了。后来受史泰龙的影响还一度想投身军校，最终也是不了了之。可见学生时代的堀部秀郎从未曾想到过未来会成为一名画师。

与绘画的因缘始于大学时期，在学长的劝诱下参加了 Comic Market，当时只是玩票地打了些下手，真正的创作是在 20 岁以后。堀部秀郎年轻时崇拜漫画家冈崎武士，实际上两人是同辈，年龄只差两岁。其他欣赏的漫画家则有士郎正宗、竹井正树和麻宫骑亚等人。看得出，这些前辈在女性角色造型上的笔力以及 Real 系的画风，在堀部秀郎身上产生了深远的影响。出于对冈崎武士的向往，堀部秀郎毕业后一度应徵了前者漫画助手的工作并得到认可，但是造化弄人的是后来因为一场大病而失去了这个踏入漫画界的机会。照他本人的话说，“如果不生那场病，可能就会走上完全不同的人生道路了吧。”

23 岁那年，也就是 1992 年堀部秀郎以漫画《**エクリプス**》正式在双月刊《Comic Master》上出道。这是一部模仿荻原一至名作《暗黑破坏神》的同人漫画，揭载的刊物《Comic Master》后来成为一本刊登短篇同人漫画的专门月刊杂志。《**エクリプス**》一共连载 6 话，也就是整整一年的时间，对于大学时才参加 Comiket，从外行人学起不过才两三年的堀部秀郎而言，既是值得欢欣鼓舞的成功首秀，证明自己身负的潜力，帮助他坚定了走上画师之路的决心的一次重要契机。同时也是人生第一次转折点，第一道门槛横在他面前的时刻。那么，既然选定了道路，以后就必须靠画笔来谋生了。

新人的菜鸟期是极其艰辛的，堀部秀郎的漫画天赋有限，后来的一部漫画《**女子高生綾瀬和美の甘味な日常**》历经十数年，居然直到他逝世都没有完成。工作稀少生计就要成问题，必须寻找出路。93 年在漫画杂志编辑的引荐下，堀部秀郎得到了为游戏资讯月刊《PC Angel》绘制封面的尝试机会。漫画家之路还未有眉目，就要转去平面插画的领域，这靠谱吗？但年轻的堀部没有选择的余地。

“……到头来还是为了生计问题啊（笑），后来存折上只剩下 5000 日元，不巧又染病必须去医院就诊，虽然很为难但实在没办法只好考虑暂时先把工作放一放……”

于是刚刚开始走上正轨，绘制了 19 期的《PC Angel》封面绘又不得不暂时中止，这是堀部秀郎职业生涯中第一次因为健康原因而放弃了工作。半年多后，在杂志社总编的盛情邀请下，《PC Angel》封面绘的工作终于在 95 年底再次启动，就这样一画就是十年。

还是十年，这十年里堀部秀郎不仅在插画界站稳脚跟，确立了自己在业界的地位，更在游戏界闯出了一片新天地，创造了多部真正意义上的传世佳作。这其中有横跨多平台的全年龄大作《Interlude》，也有 Elf 的黄金岁月里，最熠熠生辉的“伊头家三部曲”的后两部《臭作》和《鬼作》。

“……当打算在《脱衣雀 3》里加入《臭作》的高部绘里因而打电话给堀部先生时，电话那头传来堀部先生悦耳的声音‘真是好久没画绘里了呢！’堀部先生对绘里的那份暖暖的热情，至今让人难忘……”

——株式会社 Elf 代表

生 不朽的“两作”

谈到 Elf 社，在一代天朝 fans 的眼中，曾经是日本 HGAME 的代名词，同级生、下级生、礼武战奇谭、河源崎家一族、爱姐妹、花与蛇，有着太多从 Elf 中而来，让人过目不忘的名字，甚至有一些因为太过“著名”而被天朝总局列入违禁名单。但要说到 Elf 最具代表性的作品，还是非“伊头家三部曲”莫属——遗作、臭作和鬼作，毫不夸张的说几乎构成了 90 年代末，21 世纪初一般民众对于日本 HGAME 以及 H 动画的全部记忆。

《遗作》诞生于尚处在 DOS 时代的 1995 年，当时 Elf 的主将大多是有动画制作经验的画师，如横田守和竹井正树。从无原画背景的堀部秀郎加入到 Elf 的阵容中可以说是当年一次大胆的革新，1998 年尚未年满 30 岁的堀部接替出走自立门户的横田守，成为“伊头家”系列第二作《臭作》的角色设定和原画。

《臭作》的系统和游戏性在这里不做点评，如单纯从作画角度而言，则可称得上是三部曲中的巅峰之作。相信在所有“X 作”系列的忠实 fans 中，游戏最受推崇的无非就是两点：当年极具新意的盗摄系统，以及令人叹服的出色作画。堀部秀郎的 Real 系画风正如前文所说，受到了当时一些前辈画师的影响，以堀部的性格而言，甚至比这些前辈更注重美观和细节。在许多轶闻里经常听说堀部秀郎会因为一根线画歪而几次修改画稿，直至满意为止。这种兢兢业业的作风在时下完全依赖数码绘，一个 Ctrl+Z 就可以搞定的条件下是几乎不可能再重现的。

受到竹井正树的启发，堀部秀郎转职插画家后就开始一直在钻研动画涂法，他对光源的把握以及高光部分的控制一直是画技中的一绝。在处理人物画时，画面整体明亮但不刺眼，肌肤光泽度很好，增加了亲和力，再加上堀部秀郎工笔的线条——完美的线画和完美的上色，作品最终效果当然也是完美的。虽然不是科班出身，但即便是半成品的设定稿，一笔一划都显得如此的工整。《臭作》人物的美型程度自不用说，全面超越了横田守的《遗作》，像高部绘理这样的角色就是当年美少女的 ISO 国际认证，其实在萌系文化大行其道之前，堀部秀郎笔下的美女一直是业界的 S 级标准。只是后来数码绘萌少女们占据了业界主流，才不得已把堀部秀郎请进了殿堂供起来。

《臭作》给人的另一种深刻体会就是就是对于男主角伊头臭作这个中年大叔的精彩描绘。如果说《遗作》中的伊头遗作只是一个影子主角，给人以纯粹的厌恶之感的话，那么《臭作》中的伊头家二弟伊头臭作所表现出的就是一种从骨子里透出的猥琐和鬼畜，那布满沟壑和胡渣的老脸、销魂的眼神和微笑、标志性的绿夹克黄毛巾，以及那朵衔在口中的红玫瑰，曾经陪伴着寂寞的少年们度过一个又一个仲夏不眠夜，一次次湿了又湿……必须承认，臭作是日本 ACG 作品中猥琐大叔的最经典形象。

3 年后的《鬼作》原以终结系列的最强作品为目标开发，不想却是三部曲中引发争议最大的一部作品。在堀部秀郎的整个职业生涯中，更是首次被冠以“崩坏”的恶名，在笔者认为这几乎是与批评手冢治虫的漫画幼稚相等同的令人匪夷所思的评价。相比《臭作》，《鬼作》里所有的女性角色普遍都“增肥”了一圈，最明显的就是那圆润的下巴；此外继承两位大哥遗志的三弟伊头鬼作与两位兄长比较起来可以说鬼畜有余，猥琐不足。当然游戏中过于强调了鬼作的啪啪啪功夫，而没有在猥琐行为上下力气，可以说是两作的理念上的差异。不可否认，《鬼作》的魅力不如《臭作》，后来在《Elf 全明星脱衣雀 3》的特别隐藏角色里选用了高部绘理而没有《鬼作》中的角色，多少也反映出人气上的高下。但在 90 年代末，大量泣系和纯爱系 galgame 的夹攻下，《鬼作》仍然能大卖 10 万套，堀部秀郎的作画依旧是功不可没的。

梦 短暂的辉煌

在 Elf 操持了两部经典大作，这种梦幻般的从业经历，在很多画师看来都是遥不可及的。凡是傍过 Elf 的画师，大多都飞黄腾达过，混到今天个个都是老前辈。堀部秀郎的过人才能自然不会被业界所忽视，其实早在 2000 年前后，堀部秀郎就参与了著名养成游戏《妖精美少女（Mercurius Pretty）》移植 DC 的部分人设工作，并且与当时的 NEC Avenue 建立了合作关系。这为后来《Interlude》的开发埋下了伏笔。

“……要说单纯出于自己的喜好和快乐来绘画的话，那恐怕是从工作开始一次也没有过……所以我觉得自己谈不上艺术家，倒更像个艺人（笑）。”



生命中的“间奏曲”

2002 年秋天，后来被称作《间奏曲》的《Interlude》正式上马，制作公司是 InterChannel。这是一个横跨 DC、PS2、Windows 和 OVA 动画的大型企划。InterChannel 最初是由 NEC Avenue 中独立出来的游戏开发公司，之前一直以代理移植几个大社的 galgame 为主，《间奏曲》应该说是多年来难得的一个大型原创企划。

游戏 Staff 中的两个关键人物，







interChannel 社的金牌制作人多部田俊雄，后来自立门户当老板去了。而游戏的作画监督之一宝谷幸稔跟随了横田守向动画原画发展，是堀部秀郎的好友之一，两人合作了不少画作，堀部先生死后也敬献了悼文和纪念图。

当时的制作团队不仅和谐而且效率很高，2003 年 3 月 DC 版上市，10 月移植 PS2，翌年 3 月动画版发卖，5 月再度移植 PC 版。游戏以充满谜团的“潘多拉计划”为主线，融合了魔物、谜样少女、都市怪谈、平行世界之类流行的猎奇元素。但要说到游戏最吸引人的地方，还要属堀部秀郎的作画。

《间奏曲》的推出，造就了堀部秀郎作品第二个巅峰，和迁绫的出现成为又一个堀部女郎的典范之作，这个有着一头乌黑的飘逸直发，身材修长匀称，脸蛋俊秀，眼神充满高傲和落寞的高中美少女，甚至让很多喜新厌旧的 fans 忘记了高部绘理，全部跪下来舔起了和迁绫的玉足。说起来堀部流的美少女中，有相当一部分直长发的类型，其中尤以黑色长发的东方女性形象最受欢迎。画集《Yours》的封面最终确定为那位让人过目不忘的回眸一笑的长发女郎，与堀部秀郎偏爱黑直发少女不无关系。当然其他几位女性角色也很有各自的特色，无论是像玉城麻衣子这样的元气短发飒爽少女，还是市役所那三位各具风韵的御姐熟女，都是堀部秀郎以往作品中最经典的几类女性形象。其中丸藤泉美的“奇尺大乳”也曾在 fans 群体中引起过不小的争议。泉美是翻遍堀部所有作品中，双峰尺码最豪迈的一个角色，据说有 G Cup，然而堀部本身并不是巨乳控，这个设定完全是按照游戏中对泉美这个角色的定位所决定的。其实笔者倒认为，看惯了“两作”中大量的鬼畜和盗摄，再来看看《间奏曲》中泉美不断被变态和跟踪狂骚扰，被同性“胸袭”的有趣场面，也是一种别样的乐趣。



总体上看《间奏曲》得到的评价褒贬不一，不过在 graphic 部门，也就是画面表现上玩家给出的是一致的好评。改编的三话 OVA 动画情况也大致如此，在堀部秀郎的盛名之下，动画版人设没有做太大变动，跟莫名其妙的脚本和存在感不强的音乐相比，评价最高的依然还是画面。凭借这一作，堀部秀郎在一般向游戏业界打开了市场，工作与以前相比忙碌了许多。另外由于早年是藉由 Comiket 的关系进入的业界，堀部老师也一直没有放下同人创作，并逐步担负起提携新人的责任。在现在看来一些十分珍贵的同人志大多是游戏企划的设定集和线稿本，由于其中好几部最终夭折，使得这些原始的设定稿身价大增。当然，能够欣赏到堀部老师那精美程度不亚于彩稿的线稿作品，本身就是一种梦幻般的享受。有时不得不感叹堀部秀郎严谨的工作态度，哪怕是同人志也从不含糊，大量首次披露的设定草稿都是通过同人志对外传播的。

同时期堀部老师也参与过两次同人游戏的制作，分别是《天に高く 地に深く》和《彼岸ノ此岸》，主导开发的是同人社团 nuke，后来堀部秀郎还为 nuke 的主笔石川宽之的小说**《枠の外にある風景》**绘制了插画，这是堀部秀郎仅有的一部小说插画，且是在他去世之后方才发售的。两人早在 2003 年初次相识，当时石川还只是一个大二学生，从一个普通的读者和崇拜者，到合作完成一部作品，当中堀部秀郎给予了石川和 nuke 很多无私的帮助，其对待工作认真严谨的个人魅力也感染着晚辈后生们，石川宽之后来在给堀部秀郎的悼词中写道“对于堀部先生而言，画师与其说是职业，不如说是天职”。而堀部秀郎自己对自己的评价则是“我觉得自己谈不上艺术家，倒更像个艺人（笑）”。为什么这么说呢？因为艺术家可以完全不理会世间对自己的评价，我行我素地进行自己的艺术创作，只要对得起自己的艺术信仰就可以立足。而艺人则不是，观众（读者）才是自己的衣食父母，必须时时关注他们对自己的评价，调整创作方向，提高作品水准。

一直心系着读者，一直在谋求进步，哪怕是在生命的最后几个月里还在思考着怎样改善背景作画的问题，正因为如此，读者们才会如此记挂这样一位视工作为天职、为生命的画师。多年来堀部秀郎一直在为读者们编织着一个美好的梦境，而代价则是他的健康和生命。然而梦终将会醒来，就在堀部秀郎的生命走到尽头之时……

“年过三十的堀部先生，展露出宛如腼腆的学生般的笑容，仿佛顷刻间烦恼都烟消云散了……至今仍隐隐感觉到随时可能在某个街角与堀部先生不期而遇，然后互相寒暄道‘啊，好久不见！最近身体可好？’”

——宝谷幸稔，《Interlude》作画监督

死 一个时代的终结

2006 年 7 月中旬，一个稀松平常的日子。已经许久未更新的堀部秀郎个人网站 BLACK CAT'S GARAGE 的首页突然被一则讣告所替换，上面简单的写着“……堀部秀郎先生于 2006 年 6 月 17 日，因急性心力衰竭不幸逝世，望各界周知……”

震惊！当时整个业界想不出第二个词来形容这则消息。令人震惊的不仅是时年仅 36 岁的堀部秀郎的早夭，更包含了人们对于这样一则重大新闻居然是在其人身故已有三周之后，以

如此不起眼的方式公诸于世的诧异之感。因为纵观这十年间，堀部秀郎或许是业界死得最“默默无闻”的一位大师级人物。对比2007年9月因癌症逝世，与堀部秀郎属同一代人的著名动画人逢坂浩司，死后不仅马上被冠以“天才动画人”之美名，讣告更是在各大报纸的全国版显要位置刊载，以示哀悼。同为画师，此二人境遇上的差距不可谓不大。想来，堀部秀郎自始至终也不过是一个自由自在的浪人画师，既没有事务所为他操持后事，也没有动画公司替他歌功颂德，过世后，就只有几个生前友人送他入土为安，就好像他从来就不曾是什么知名人士，而只是一介平凡路人。写到这里，不禁悲从中来。

在堀部秀郎生命的最后半年里，他的工作委托却是前所未有过的频密。堀部秀郎职业生涯后期的几部重要作品《Fragments Blue》《斑雾》《Leviathan》《雪影》，以及小说插画《**枠の外にある風景**》都是在这个时期里平行制作的。其中只有《Fragments Blue》和《雪影》分别由角川书店和Silver Bullet发售，在《雪影》中堀部只是担任角色设定，后来原画风格改动太大，以至于没有人认得出这是出自堀部秀郎之手。而小说《**枠の外にある風景**》则是在堀部老师亡故后的06年7月以遗作形式发表。另两部作品最终都中途夭折了。《Leviathan》是由现在的Silver Bullet社的雏形“Team Silver Bullet”当年作为首个同人游戏的企划被搬上制作日程的，早在2003年冬天的C64上，堀部秀郎就发售了著名的同人志《Preparation for Leviathan》，公开了一批游戏的设定草稿，并且转达了游戏制作负责人Tomosky关于游戏完全版将于2004年夏天正式发售的承诺。然而自信满满的“Team Silver Bullet”没有能兑现这一诺言，《Leviathan》接连跳票，直到



2006年都没有完成，并且随着堀部秀郎的辞世而永远被冻结。

另一部遭遇同样命运的游戏《斑雾》尽管由当时兵强马壮的InterChannel社开发，境遇却更为曲折——

“……工作忙起来经常连续刷新最少睡眠的记录，十几年来从未有过正常的休息日这也并不是什么危言耸听……常常感到自己的身子骨已经不再年轻了。”

死《斑雾》之殇

在《间奏曲》发售之后，随着人气的步步高涨和几次成功的移植改编，后续新作《斑雾》的开发也被提到了议事日程上。2004年6月，也就是《间奏曲》在Windows平台上顺利发售

后不久，《斑雾》的企划正式被公布。多部田俊雄担任制作人，监督和脚本由苑崎透一人包揽，角色设定则是堀部秀郎。看得出，这是一个《间奏曲》的原班人马。

游戏没有延续《间奏曲》都市传说类型的平行世界虚构 ADV，而是转为以古代神话传说为背景的结合战斗内容的传奇色彩 RPG。当然，要说没有借鉴《间奏曲》的成功经验那是不现实也不合理的。受到《间奏曲》大卖的鼓舞，结合游戏中女性角色的受欢迎程度，制作方认为堀部秀郎的人设和作画功不可没，而新作中将要做出的调整就是把作画的尺度放的更开些，更多地向工口内容以及血腥暴力场面靠拢，以求通过更激烈的官能场面来吸引眼球。说白了，就是要走"擦边球路线"。这是在权衡当时各家主机对于游戏的分级标准之后做出的判断，应该说当时的 PS2 主机已经在逐步向"美少女游戏主机"的末路上滑去，而且 SONY 向来在成人化内容上标准宽松。不过即便如此，事实证明 InterChannel 还是做得太过了，PS2 毕竟不是"人尽可夫"的 DC，游戏中一度公开的男女主角大量赤裸裸的云雨场面，以及不加修饰的暴力血腥内容，几乎已经达到了 PC 上 18 禁游戏的标准，而远远超出了家用机的底限。很多人开始怀疑这款游戏能不能通过审核，另外较之《间奏曲》大幅增加的各种新要素也使得开发的进度大受影响。

随着原定计划在 2005 年中推出的算盘落空，勉强挨入 2006 年后《斑雾》的开发可以用每况愈下来形容。就跟许多意欲"思变"，却又不得要领的游戏公司一样，很快 InterChannel 内部进行了整改，多部田俊雄被赶走，最终在外自立门户，创立了 PROTOTYPE 社（日后制作代理了不少 KEY 社的作品）。随着制作人的离去，开发组群龙无首陷入了混乱。然后就是堀部秀郎的急逝，使得《斑雾》开发组彻底土崩瓦解。不过，当时制作方并未宣布了结这部作品，而是处于中止开发，抑或是转卖它社这进退两难之间。即使如此，《斑雾》还是没有逃过流产的命运，最终在 12 月底 InterChannel 宣布了中止《斑雾》项目，并重新包装贩售新版《间奏曲》以作为补偿的决定。

这就是后来的《Interlude》PS2"BEST 版"，从游戏内容来说毫无增减与原 PS2 版一模一样。初回限定的"潘多拉 BOX"附带一本 120P 的《间奏曲》《斑雾》特典书，收录《斑雾》上色彩稿、插图、角色设定和线画原稿，还有《间奏曲》的彩图和开发秘话。其中《斑雾》的全部画稿都是首次公开，相当珍贵，也正因为此这个"BEST 版"才有了购买的价值。初回限定版 BOX 售价 5145 日元，普通版 3045 日元。最终于 2007 年 3 月 1 日发售。作为堀部先生留给世间的最后一批画作，相信很多当时购买了《Yours》画集的 fans 都不忍错过这个 BOX，这也正中了 InterChannel 的下怀。

笔者当年曾撰写过题为《06 年一大憾事：堀部秀郎遗作 <斑雾> 流产》的文章，对此事进行了报道。这个进行了 2 年的企划，游戏完成到什么程度？是否最终选择让其流产才是最明智的选择？后来一直存在争议。据业内消息，《斑雾》最初以《间奏曲》的开发时间表为参照，预定 2005 年春天就可以发售，谁料多遭磨难，开发进展缓慢，直到 06 年初都毫无要完工的迹象。同样由堀部秀郎担任人设的另一部游戏《Fragments Blue》立项晚于《斑雾》，却后来居上，于 06 年 1 月顺利发卖。当时动荡的社内环境导致了《斑雾》最终无法走到完成这一步，制作人的离开、大量核心员工的出走，以及堀部秀郎的辞世，这三大打击中，还要属最后一项最令人扼腕叹息。多部田与 InterChannel 的矛盾是说不清道不明的，所幸当中并没有过多的牵涉到堀部秀郎，后者只是一个很纯粹很敬业的画师，甚至可以说有点单纯。在完成《间奏曲》的工作之后，堀部秀郎曾在多个公开场合表达了自己已萌生退意，打算在完成《Fragments Blue》和另一部同人游戏《Leviathan》的所有作画工作之后就考虑放下画师这个职业，另谋出路。只是由于《斑雾》工期的一拖再拖，堀部老师隐退的时间也顺延到了 06 年的 7 月。怎料世事无常，老师最终还是倒在了工作台上……

有人会问堀部秀郎如此高超的画技，响当当的名声，为何会考虑要隐退。我想引一段堀部先生 2005 年 10 月发表于《Fragments Blue》官方网站上的个人日记，或许能从中体会到些什么：

"在某个 99 圆便利店（笔者注：即 SHOP99，日本的一个连锁超市品牌）以及家附近的超市会有那种上架已经有一段时间的饭团会做降价处理，粗略算来大约只要 60-80 日元一个！

工作中经常是只吃 1-2 个饭团或者以杯面充饥，倒不是因为太穷吃不起别的，只是如果吃太饱容易犯困影响工作。当然实在困得不行的时候，就喝点可乐或者咖啡对付一下。工作忙起来经常连续刷新最少睡眠的记录，十几年来从未有过正常的休息日，这也并不是什么危言耸听。必须生活在超快速的工作节奏中，这种体验已经习以为常了。归根结底还是怪自己手脚太慢，真是自作自受……实在抱歉了……

工作进入后半段的时候，肩酸和偏头痛发作的很厉害让我苦恼不已，结果只能用镇痛药来缓解。自己到市面上去购买镇痛剂并且服用这还是第一次的经历。常常感到自己的身子骨已经不再年轻了。"





8个月后，堀部秀郎拖着疲惫的身躯和意志离开了人世，结束了“十几年来从未有过正常休息日”的生活，在天国得到了永眠。“超快的工作节奏”戛然而v止，或许桌案上还留有没有服用完的镇痛剂，冰箱里尽是廉价的打折饭团和杯面，这是伴随他走过一个个修罗场的最佳食粮。耳边隐隐还回荡着那句带着苦涩的“自作自受”和抱歉声……写到这里笔者的眼眶有一点湿润，想说一句：老师您这是在向谁道歉呢？谁又承受得起这份歉意呢？

《斑雾》之殇，折射出的不仅仅是一个游戏的夭折和一个成功团队的消亡，而是一种落后于时代步伐的生存方式的破灭。堀部秀郎之死之于业界而言有着共性，却没有代表性。共性的是，大多数为了生计摸爬滚打于业内的画师和动画人们一定程度上都过着这种三餐无肉、彻夜不眠、足不出户、形如枯槁，几乎可以用“暗无天日”来形容的清苦生活。然而就像任何一个行业都可能过劳死或者倒毙在工作岗位上一样，出人头地的机会也存在于每一个行业中。以画师为例，家庭儿女圆满，精力充沛到可以卖水产搞副业的有之；靠着业内关系，一头接外包活，一头舒舒服服画同人的社长大人有之；家里养养阿猫阿狗，闲暇之余拍个写真，卖点土产的亦有之。事业走到哪一步，活成个什么样子，有时候完全是由“机遇”二字决定的。机遇作为一种小概率的客观存在，人可以决定是否把握住它，却无法左右它何时会降临。所以说堀部秀郎的经历没有代表性，而只是个案。但尽管只是个案，启示的却是一种普遍存在的人生境遇，那就是——守旧的郁郁不得志者们。堀部秀郎不是一个人生赢家，更不是一个Loser，只是千千万万的生活在夹缝中的人们中的一员。

堀部秀郎辞世至今已整整三年，生前作品十指可数，生后遗作寥寥无几。《斑雾》无情的，也是无奈的成为堀部先生留给世人的最后遗作，一部永远不会再发表的遗作。正如笔者在三年前所写的，无论是《鬼作》也好，《间奏曲》也罢，几乎都可以被看作是上个世代的作品，即使是由堀部先生每月描绘封面的《PC Angel》，也是一本因为缺乏时尚元素而免不了被排挤被遗忘的游戏杂志。或许这么说有些不公，甚至会伤害到很多人的感情，但不得不承认一个像堀部秀郎这样的画师，是已经落于时代潮流之后的人。怀念，是他留给世人最后的馈赠。

堀部秀郎的死，标志着属于他的那个时代的终结。那个时代再也不会回来，也没有任何人将会超越他。堀部秀郎，是无敌的。

后记

题记中狄更斯的话，你可以理解为业界的现状，也可以理解为我们所生活的现实世界的现状。美好的东西总是消逝地太快，反衬出残酷的现实。堀部秀郎先生的生平不会给我们带来什么启示，因为我们无法改变什么。所以请相信我，这只是一篇早在三个月前就已经敲定了的，非常纯粹的祭奠文。感谢堀部秀郎留给世间的美，希望人们不要轻易地将他忘怀。▲

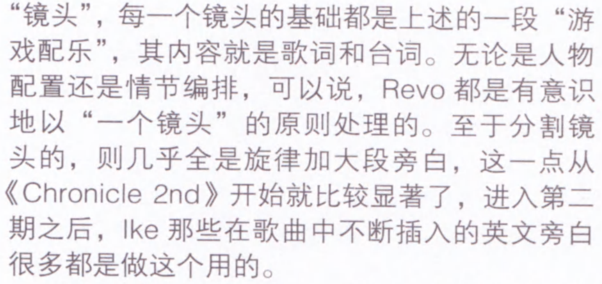


LEGEND OF SOUND HORIZON

驱驰在音乐的地平线上（连载）

番外篇：为世界带来革命的故事

文、同人图收集提供 / 玖羽



不知不觉地，已经过去了半年。在这半年中，虽然发生了许多事情，但《驱驰在音乐的地平线上——幻想乐团 Sound Horizon 的传说》本篇还是顺利地连载完了。我希望，本文对大家而言，会成为一篇有所帮助的指南；而它对我自己而言，也是我把我对 Sound Horizon 的爱做一个系统整理和总结的产物。能得到这样的机会，我实在深感幸运。

最后，我想在本期对 Revo 作曲的方法论进行一次整体的分析。我下面要说的这些，都是在我头脑中萦绕、酝酿了很久的东西；但不管怎么说，它也是我极其个人的想法。所以，诸位读者，如果你觉得我说的有道理，那是我的荣幸，如果你觉得我的分析有错，我也希望这些想法至少能成为你今后分析 Sound Horizon 的参考。那么，就是这样吧。



【追本溯源】

要分析 Revo 的作曲方法，就必须从他的起点说起。我们都知道，Revo 的起点是做游戏配乐的同人改编；但是，他在改编音乐的同时，也在给音乐写上自己的故事。正如我在一开始所说的，对于他以后走上物语音乐的道路，这是一个非常好的起点。虽然我们无法得知他到底是“给写好的音乐配故事”还是“给脑中的故事配音乐”，但有一点可以确定，那就是，他的创作可以概述为如下的过程：

构建意境→创作音乐→书写故事

为什么说这个起点非常好呢？关键是，Revo 不是一开始就凑歌词进去，而是写一个故事来配曲目，这是他叙事性的根本来源，他的歌就是要讲一个故事；这一点，再加上 Revo 那高超的作曲技术（他简直是什么声音、什么词都能入歌），歌词对他来说就只不过是多种叙事手段之一而已了。正是从这里，他渐渐地发展出了后来成为 Sound Horizon 最主要魅力之一的“镜头感”。

从最早 Web 公开曲的时代到《Chronicle》，Revo 一直以这样的方式锻炼着作曲水平。然后，就到了《Thanatos》；在这张专辑里，Revo 第一次给他的歌曲加上了唱词。但是，和后面的专辑相比，《Thanatos》有一个根本性的区别：它的每一首歌都只是“一段配乐”，说得明白一点，只不过是把原来的故事写成词而已，除此之外，在方法论上几乎没有变化。从《Chronicle》走下来，这是 Revo 必然要经历的一步，从这里发展到《Lost》，出现的变化就顺理成章了。

在 Sound Horizon 的创作经历中，《魔法师 Sarabande》是一个非常重要的里程碑。Revo 自己也承认这一点；《魔法师 Sarabande》可说是他第一次把“许多段配乐”整合成一个完整的故事，也就是说，他不是把“一段配乐”单纯地写成“一个故事”，而是把它写成“舞台上的一个场景”，或者“故事里的一个镜头”。从《Lost》往后，Revo 的歌基本上都是“一段段配乐”的综合，然后，他再给这些“配乐”配上歌词、台词，使之变为一个完整的故事。

正如 Revo 所说：“……在这张《Lost》里，我第一次有意识地挑战比较长的歌曲。尤其要提一下《魔法师 Sarabande》这首歌，它一口气超过了六分钟。在这个时候，我开始慢慢地摸索到如何用歌曲表现故事的方法了；只要顺着故事的发展方向让音乐不断展开，就能自然而然地做出六分钟左右的长度来。当然，用音乐编织故事的方法不是只有这一种啦，但从那以后，我就更加留意这种方法，以及它蕴含的那种可能性。也正是从这时起，我开始有了制作庞大作品的理想。”

“庞大作品”，那当然就是《Chronicle 2nd》。



【风格的确立和演化】

自 Revo 在《魔法师 Sarabande》中找准方向之后，从《Chronicle 2nd》一直到最新的《Moira》，他一直在这条道路上前进着，这期间的所有作品，都是他在这个方向上进步的象征。

就剧情来说，若把 Sound Horizon 的一首歌不仅视为一个故事，而且视为戏剧中的一场或连续剧中的一集的话，就可以看出，这一场可以分为一个个连续的场景，或者更准确一点，“镜头”，每一个镜头的基础都是上述的一段“游戏配乐”，其内容就是歌词和台词。无论是人物配置还是情节编排，可以说，Revo 都是有意识地以“一个镜头”的原则处理的。至于分割镜头的，则几乎全是旋律加大段旁白，这一点从《Chronicle 2nd》开始就比较显著了，进入第二期之后，Ike 那些在歌曲中不断插入的英文旁白很多都是做这个用的。

在“镜头”中，Revo 叙述剧情的方式多种多样——音乐、音效、歌词、台词、歌词中的隐藏含义（为此甚至不惜采用大量外文和晦涩的词句）……把这些综合起来，就可以给予一个镜头相当的深度，而把所有这些镜头编辑起来，就是一场戏，把所有的戏连起来，就是一部戏剧，或者一部电影。Sound Horizon 的音乐公认“视觉感很强”，这是本质原因。在《Chronicle 2nd》的时候，这种手法才刚刚开始尝试，《Moira》是他目前达到的最高境界。

这一发展过程可概述如下：

纯粹的配乐改编→用配乐作歌→把配乐搭配起来作歌→用配乐搭配歌中的一段场景→用配乐搭配歌中的单个元素

可以看出，这是一个逐渐深化、细分的过程。《Moira》有一个非常突出的特点，那就是：每名角色、乃至每个元素都有其专属的旋律，在歌曲中，即使不听歌词，一听到这段旋律就知道是在讲什么。有人说这是 Revo 在学瓦格纳的“主导动机”——据知情人讲，Revo 早年在混 BBS 的时候，确实曾表现出对瓦格纳很熟悉的样子，但一方面，“主导动机”的使用如今已很普遍了，在前卫摇滚里也有一些，另一方面，如果真的这么说，未免有点故作高深。







那么，这种所谓的“游戏配乐”、“主导动机”，到底是什么呢？

说白了，就是 BGM。

不要忘记，Revo 毕竟是做游戏音乐改编起家的，他的改编经历对他的风格也有很大影响；事实上，在游戏中，不同的情节、不同的角色要对应不同的 Theme，这也是一种基本手法。——在剧情的推进中，每当同一人物出场，相同的 Theme 就反复出现，这不就是游戏里常用的吗？Revo 所做的，只不过是把他脑中的各种旋律设定为各种元素的“主导动机”而已。这一过程加到前面的概述上，就是：

构建意境→创作音乐→书写故事→分配旋律→共同演出

至于具体用哪些旋律来分配，那就很自由了。只要 Revo 脑中的素材库里有合适的，他就会抽出来用；比如，在《圣战的伊比利亚》中，他就至少使用了一段过去 Web 公开曲的旋律。这首曲子叫《Blue Crowd》，收录在光盘里，你们听一听就明白了……

【详细剖析】

在这里，我选取《Moira》里的《亡者们的故事》这首歌（它很有代表性），详细剖析，给大家展示一下 Revo 的做法；



镜头	时间	歌词 / 念白	背景声	音乐	说明
#01	0:00-0:02	/	“哈哈哈…”	《苍蓝与白色的水平线》的变调，暗示海边场景	**承接前曲** Eleuseus 在海边听到两人交谈，然后看着一群旅人走过（*Live 略有改动*）
	0:03-0:15	/	/		
#02	0:16-0:30	/	/	全歌引子，《命运的孪生子》中双子的主旋律变调	
#03	0:31-0:45	**旅人啊/在你的背上/缠绕着黑色的影子/和死亡 还不知道/余下的季节有多少/风啊/你究竟要吹向什么地方?**	/	本歌的主旋律	*Eleuseus 的视角*
#04	0:45-0:46	*与此同时——*	/		场景转换
	0:47-0:54	*参加东方防卫同盟的阿卡迪亚军/正与 Alexandra 女王麾领的亚马逊部队交兵在疆场*	交战声		*Leontius 的故事*
#05	0:55-1:09	**命运啊/在你的手上/随着音色摇荡/正有/雪白的丝线在纺 所以还不知道/我们/究竟要走向什么地方?**	/		*回到 Eleuseus 的视角*
#06	1:09-1:10	*与此同时——*	/		场景转换
	1:10-1:26	“我输了。杀了我吧！” “我 Leontius 手里的枪，不是用来刺女人的。” “我很中意你呀，Leontius。我总有一天要让你成为我的东西，不要忘了啊！”	交战声		*回到 Leontius 的故事*
#07	1:27-1:34	*战火依然在世界上纵横驱驰/被玩弄的人们/度过他们各自的季节*	和声		旁观者视角，小结
#08	1:35-1:46	**哦…怀念的故乡(阿卡迪亚) 那轮遥远面容的剪影/至今仍熊熊燃烧在眼眶 当秋天来到/兄妹(我们)又会同时/忆起那段时光吧**	/	《走向遥远的地平线彼方》中“阿卡迪亚”一段的旋律变调	*Eleuseus 与 Misia 合唱* *双子的故事* *心理描写* 呼应“故乡”的主题
#09	1:46-1:50	/	“要永远在一起哦！” “嗯！” “Misia！” “Elef！”		*两人的回忆*
#10	1:51-2:05	**那片夕阳藏身的黑暗/至今仍深深刺入在心房 啊…晚霞(天空)啊/人类(人)究竟要顺从什么/又要将什么寻找?**	/	重现#02 双子的主旋律变调	*回到双子的故事* 此处呼应《命运的孪生子》中“反抗命运的人”等四句
#11	2:06-2:20	/	/		过渡
#12	2:21-2:36	**靠在你背上时听到的律动/至今仍有旋律在耳畔回响 我们怀抱着无比相似的星星/总是觉得/你一直都在我的身旁**	/	《雷神域的英雄》中最后一段（双子出生时念白）的旋律原型	*Eleuseus 与 Misia 合唱* *继续双子的故事* 呼应两人出生时的情景
#13	2:37-2:51	**“再见吧”是说不出口的话/因为我们定会重逢啊 每当看见双星(星星)在天上闪耀/就总是觉得/你至今仍在我的身旁**	/		*深入的心理描写*
#14	2:51-2:54	**爱哭的哥哥**	/	双子旋律的慢板	上承双子的故事，总结两人的过去，预示今后的命运
	2:54-2:57	*如果少年执起剑的话*	Elef——		
#15	2:57-3:00	**任性的妹妹**	/		
	3:00-3:03	*少女能执起那盾牌吗?*	Misia——		
#16	3:03-3:15	*转啊转啊/命运的旋转木马 故事在多少道地平线上流转不停……*	和声		旁观者视角，小结
#17	3:16-3:30	/	/		过渡
#18	3:31-3:50	“那个贱人…无非就是继承了雷神的血脉而已… Leontius，如果你没有出生在这个世界上的话…！ 哼哼哼，反正我是庶出的，看不起就看不起吧…… 但成为世界之王的…必然是我呀，哈哈哈哈哈…！”	/	Scorpius 的主旋律	*Scorpius 的独白* 呼应 Leontius 的故事，并担负承前启后的作用
#19	3:50-4:22	**那本应紧抓不放的宝石/却只是从掌中零落而下 互相争斗/互相憎恨/要把血永远这么流下去吗？你这战火昼来夜往的世界啊……**	/	Leontius 在本歌中的主旋律	*Leontius 的独唱* 呼应《雷神域的英雄》中的心理描写
#20	4:22-4:25	/	交战声		强调「交战的世界」 场景转换

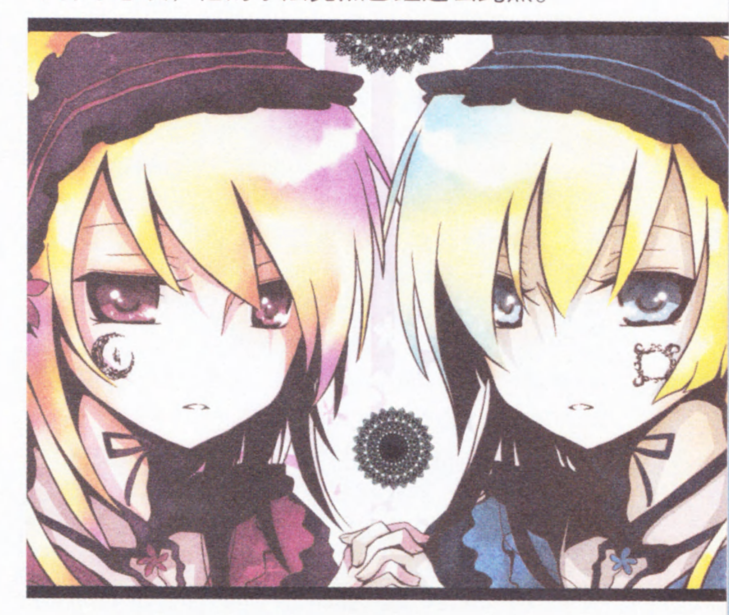
#21	4:26-4:41	我们现在/究竟该与什么战斗/又该将什么守护 啊…星空(天空)啊/人类(人)究竟该去惧怕什么/又该将什么爱着?	/	重现#14 以下 双子旋律的慢板	Leontius 的独唱 Eleuseus 加入
#22	4:41-4:57	向着毁灭疾驰的光啊/所有注定了难逃一死的人啊 啊…同胞(朋友)啊/人类(人)究竟该将什么养育/又该将什么留下?	/		Misia、诗歌女神及其余人等进一步加入，大合唱
#23	4:58-5:05	历史终会将它讲述吧 将【亡者们的故事】讲述……	/		结束本歌故事。点题 （在 Live 里，全员摆成如 CD 封面图画的 Pose）
#24	5:06-5:24	/	/		过渡
#25	5:24-5:42	/	/	回归#01	尾声。淡出



从以上表格中可以清楚地看出，这首歌在"镜头的运用"上非常讲究。整首《亡者们的故事》在情节上基本可以分为三大段，段与段之间均由较长的一段英语念白隔开，段尾还有一段很长的过渡旋律。

第一段的内容，是由 Eleuseus 的视线带出世事的发展，同时交错着 Leontius 的故事；特别是在场景切换的时候，用"与此同时(Meanwhile)"隔开的那两段令人拍案叫绝，简直就像蒙太奇一样。

第二段集中描述双子的感情。在这里，Elef 和 Misia 的感情，与其说是用歌词、念白表达的，不如说是用旋律表达的。正如表格中的说明，这三段旋律分别都是其它歌曲中相应"主导动机"的变调。把这些旋律与原歌中相应的部分一作对比，就能发现，其间的联系简直是呼之欲出。然后，第三段就顺理成章地将主题升华到对整个世界、对人类命运的关照；看到这里，不得不感叹，他的手法竟然已经这么纯熟。



舞台上的演员，舞台下的演员

最后，“镜头”处理好了，那镜头里的“演员”呢？——我在前面说过，Revo 作曲的最大特点，就是一句话：

他把歌手当乐器用、把乐器当歌手用。

说得更详细一点，就是：Revo 不仅给“镜头”中的每一个元素都指定了对应的旋律，而且，更给它们指定了相应的乐器或歌手。第一期，当 Aramary 还在的时候，由于 Aramary 本人“108 面相”的天赋，这一点并不明显，Revo 只要让 Aramary 去“演绎这样的角色”就可以了，最多和 Jimang 搭配一下。但当 Aramary 走后，新歌姬没有一个能像她那样独挑大梁，于是，Revo 就使用了另一个极端的做法：没有一个歌姬能成为主角，所有人都只是“镜头”中的一个元素。

如果读者看过前两期上 Revo 对新歌姬的评价的话，应该会记得这样一件事：Revo 把 Yuuki 的风格称为“阴”，而把 Kaori 称为“阳”。这是相当有代表性的一句评价：在第二期里，Revo 每作“一个镜头”的曲时，都要考虑到“这个镜头”中的所有元素，然后，再根据这些元素，挑选适合的歌姬演唱；与此同时，他也要照顾歌姬的个人风格，把她负责的“元素”调适到和她完全相配。就拿《侵略者、被侵略者》这首歌来说，一开始“凯尔特伊比利亚人”那八句一定要由 Kaori 领唱；华丽的“听着教堂的钟声在背后鸣响”两句正好适合 Remi；而“为什么人类总是无法斩断”一段则是为 Yuuki 量身打造的。无论把谁的角色调换，都会出问题。等到《Moira》的时候，他甚至按照六女神每个人的唱法不同，为她们分别安排音阶调位、负责的段落、在 Live 上站的位置……说实在的，把歌手用到这个份上，已经和使用一件乐器没有区别了。

另一方面，舞台下观众的反应也是“镜头”中的一个要素。最突出的例子，大概就是《圣战的伊比利亚》里用观众代表千军万马了吧……同样地，Revo 在作品中的一些地方能把乐器、音效提到叙述剧情的主要地位，你能说它们在这种时候不是一名特殊的“歌手”？

写到这里的时候，我不禁想到，这一切的变化，全都是 Aramary 离去这一件事的产物。可以肯定，如果 Aramary 不走，Revo 的第二期作品绝对不会和现在一样；由 Aramary 一人演绎许多角色的作品和由许多人担纲全部元素的作品，它们之间到底会有怎样的差别呢？可惜，这一切都只能寄于幻想了……

关于同人音乐的创作：一点题外话

文章写到这里就该结束了，Sound Horizon 和 Revo 的传奇故事也已经在《二次元狂热》上歌颂了好几期。可以肯定，在所有的读者、所有的爱好者中，必然会有人对此心存向往、想去尝试这条道路。事实上，在日本已经有不少这样的例子了；就 Revo 的风格而言，虽然我不是搞音乐的、没资格说这句话，但我还是想借这个机会表达一下我的看法：

千万不要学 Sound Horizon。

什么意思？并非说 Sound Horizon 不能学或不值得学，但是，想要学它的人，一定会面对两个问题。首先是技术问题：Revo 这么玩，是建立在他那高超的编曲技巧的基础上的，没有他那种程度的能力就学他，结果只能是画虎不成反类犬。

下一个问题，就涉及到更深的层次了：你为什么要学他？







如果这么问的话，说不定会有人回答：因为 Sound Horizon 成功呀，因为我喜欢它呀……但这些都不是理由。无论你做什么，包括采用“物语音乐”的形式、包括各种技巧上的尝试（比如整张盘全用造语）……都要先厘清一点——你为什么要这么做。如果你只是“为了想学它而学它”，那这就属于“为干某事而干某事”，没有任何意义。

要注意，我也不是说完全不能像 Revo 那么做，但是，如果这么做的话，就必须出于“一定要这么做”的必要。而且，表达自己的感情有许多种方式，具体选择哪种，要根据实际情况决定，不是你想做什么就能随便做什么的。

无论做同人音乐还是做什么事情，首先都要明确自己的目标，其次就要找出到这个目标距离最短的一条路。如果真想做一番事业，这是最起码的；何况，Revo 的技术门槛很高，对于底子不足的人来说，贸然去学他，在客观上也有害无利。再者，退一万步说，你即使把 Revo 学得惟妙惟肖了，最后也只不过是一个

“Sound Horizon 的亚流”，那又有什么意义呢？

其实，Sound Horizon 留给同人音乐界最珍贵的礼物是：它开创了把故事和音乐做成表里一体的一种流派。Revo 的场景描绘已经到了非常成熟的境界，万般皆可成景、万般皆可入情；《Moira》虽然不是我个人排名最高的一张，但的确是表现得最为完满的一张，任你在同人或商业的音乐市场上，都不可能找到一部像这样满满当当将近 80 分钟、如舞台剧般鲜明的音乐作品。与此相比，活用音效、叙事性的歌词等等，都只不过是它的一些表层特征。

日本有一个名词，管那些 OST 的作曲者叫剧伴作曲家。借用一位朋友的说法，剧伴作曲家是比音乐家更难做的：不理解剧情，就没法做出和场景相配的音乐。好的剧伴，即使把音乐抽离出来，对影视场景的重现依然能历历在目（这也是梶浦由纪作为 OST 作曲者经常被人诟病的地方，不过这就和本文无关了）。而 Revo 则更难：他做的是脱离映像的创作，却做出了如电影映像一般的效果。作曲对他来说，只不过是整个创作的一个组成部分——

设计 Story CD 的时候，他是编剧；

作曲的时候，他是摄影；

规划曲目的时候，他是剪辑；

整合旋律、调配安排歌手和乐器的时候，他是导演。

所以，Revo 才对任何旋律都能信手拈来。因为他的创作已经在心目中规划成型，其它东西都只是他调用的素材罢了——如果不能理解这一点的话，就算学到了 Sound Horizon 的某些技巧，那也不过是皮毛而已。▲









更无柳絮因风起，
惟有葵花向日倾
There is no such thing as society
文／浅色回忆
車輪の国、
向日葵の少女
本文内含剧透



序——差点被碾碎的向日葵

很多的时候我们不得不哀叹这个世界的不公平。虽然人气、销量、以及作品价值总不对等已经是习以为常的事了。但当我翻出 2005 年的日本 GAL 销量排行榜时还是多多少少有些惊讶。作为大作云集的 05 年，榜首被有十五万四千销量的『Fate/hollow ataraxia』占据，接下来的是『ToHeart2 XRATED』的十一万、『夜明け前より瑠璃色な』六万八千、『智代 after』的四万九千，我不断地向下拉向下拉，直到第八十二位，才看到销量不到一万的『车轮の国 向日葵の少女』，并且已经不是新品的『Fate/stay night』在 05 年还依旧卖出了两万八千（呃，貌似 06 年的销量也差不多，蘑菇果然是近年来在市场上最成功的 GAL 剧本家）。看到如此低迷的战果，也无怪乎 AB2 的社长在 BOLG 上哀叹作品卖不出去了。作为同由同人起家的两个公司，在『车轮』各方面的素质丝毫不逊色于『FATE』的前提下，结果如此大相径庭，任是谁也会觉得委屈吧。不过幸好最近的『G 线上の魔王』所收获的评价还是不错，在有些贫瘠的 08 年多多少少赢了一场。大概，现在 AB2 的社长会比当时好过多了吧。

但与销量相反的是，在日本的厨黑聚集地、相对公正评价网站批评空间上，『车轮』拿到了中央值 90、平均值 86、数据数 2000+ 的好成绩，俨然已经跻身 GAL 界的顶级作品之列。要是仅看 2000+ 的数据数，在批评空间这个热门作普遍只有几百 ~ 一千多数据量的地方，也算是傲视群雄了。要是再和销量对比一下。难道差不多每买这个游戏的五个人中就会有一个人兴致大发到批评空间给予一次评分么？要知道，人的惰性是无穷的，对于大多数人，如果不是能打动自己的作品，想必是不会特意去给予一次评价的。

虽然现在『车轮』的价值已经得到了承认，るーすぼーい的名声也已经远扬，不过要是让我归类的话，『车轮』依旧是多多少少有些被埋没的作品。社会认可的价值相比其实际的价值来，依旧是稍稍低了一些……





起 注定不平凡的作品

夏日的向日葵田里，随着男主角贤一絮絮叨叨的自言自语，这个世界的“规则”出现在我们眼前：以“特别高等人”和“义务”为基础的人治社会——

简单说来，这里并不像现实世界那样拥有细致的法律条文、不近人情的法院和冷酷的监狱，取而代之的是“义务”系统。比如一个人因为自己的懒惰而不去工作虚度人生（家里蹲），那么他很有可能就会被课以“时间减少”的“义务”：即在“特别高等人”的监督下，削减你一天中的 24 个小时，并以此来使担负“义务”者感到时间的宝贵，从而努力去面对人生。

“义务”的担负者除去要执行“义务”之外，还需要在自己的衣服上佩上明显的徽章，这些徽章因为“义务”的不同而有所不同，除去为了表明身份，防止其他人在不知情的情况下影响到“义务”的执行，另一个重要目的就是把罪过公之于众，让身边的舆论给予担负“义务”的人压力。而且，无论是“义务”的执行情况，还是担负“义务”的人的改过情况，以及“义务”的去除，都是由“特别高等人”来执行的。“特别高等人”是这个世界里的高级国家管理人员，相对这个世界中并不严谨的法律，他们的话就是金口玉言，可以轻松判定一个普通人以后的命运。当然，“特别高等人”的选拔也是极为严格的，每年才能有不到十个人成功入选。他们所要维持的是社会的利益，他们所代表的是国家权力。不过总的来看，这个世界的“规则”倒像是老师教育犯错的学生那般温情脉脉，完全没有现实中冷冰冰法律的不近人情。不过此时，又有几个人能够想到，从这里开始，我们就陷入了作者所精心谋划的“思维定式”。

法月的出场可谓彻底扫清了续篇里的平和气息。刚才还一副轻佻样子的贤一顿时变得判若二人，严肃，拘谨甚至略带惧怕的语气搭配上法月严正冷酷的声线，让之前的平静气氛一扫而空。仅仅是因为迟到，南云袖便被法月不由分说一枪击毙——“特别高等人”的选拔的严格由此略见一斑。大概在这一枪之前，大多数玩家都会以为所谓“选拔”只是加强型的公务员考试；但随着枪声响过，故事的残酷在之前故意渲染的平和中生生撕裂而出，鲜明的对比衬托中为我们打开了『车轮之国，向日葵的少女』独特世界的大门……

贤一以转学生的身份回到了童年的伙伴中，然而大家却对他却如同初见。异样的人际关系如同一道无形的鸿沟，不仅阻隔了贤一和当年的朋友，也阻隔了故事的真相。不久“恩赦祭”到来让事情开始发生了微妙的变化：作为承担“义务”的人一年中唯一可以不受“义务”约束的一天，大家理所当然地聚在河边一起庆祝着。面对拥有完整 24 小时的幸、不用事事都请示母亲的灯花、还有可以暂时不为与异性的身体接触而烦恼的夏咲，贤一代表许多玩家问出了自己心中的疑惑：

“你们，认同自己的义务吗？”

从我们的视角看来，这三名女孩就和世间许许多多普通的女孩一样，根本没有背负上残酷的义务的理由。但没想到的是，三个人却都对此作了肯定的回答。然而实际上本次“恩赦祭”早已被取消，但灯花和幸她们却没有告知贤一。想要保护她们的贤一打算把责任全揽到自己身上，而法月也没有对三位女孩出手，只是单方面的惩罚作为预备特别高等人的贤一。

“指导者，不准道歉，一个身处无法推卸自己责任立场的人，要是接受了他的道歉，那么社会就只会走向堕落。”

“小孩犯罪的时候，是谁要向警察低头？”

“部下犯了错，是谁要负责任？”

相比贤一所受到的肉体上的惩罚，法月冷酷和凌厉的质问深深刻在在三位女孩的心头。然而无可指责的一般论背后，却是隐藏的心机——

“她们三个人现在都因为昨天的事情觉得对我有所亏欠。并且已经被迫记得：不受我的指示反而会让我付出沉重的代价。就结果而言，我对于大家的监督会变得轻松许多。”贤一在走廊上对京子老师说的话，明确表明了这只是法月借题发挥的一场苦肉计。虽然这样的计策只能用在诸如幸、灯花、夏咲这样本性善良的人身上，但也从一个侧面说明了特别高等人制度对责任的严酷要求：律人先律己。

看来貌似这种特殊的人治体系似乎还是有些可取之处，但那放置着小小花束的简单墓碑、背对着天边的晚霞露出悲怆表情的夏咲、还有突然而来的更改监督顺序的电话，无一例外地表明这个小镇，这些少女的似乎在隐瞒着什么；而贤一——这个做事成熟老辣近乎完美的社会人，则代表作者向玩家发出了挑战：“像你这么聪明的人应该老早就发现了。所以我就明说了，这个叫樋口健的人，就是我呢。”

樋口健，当年武装反对政府领导者樋口三郎的儿子。樋口健＝贤一这个等式，稍微注意观察的玩家应该心中早有猜测。此事的确认，不过是在向那些自以为察觉到“真实”的玩家宣告：你们所猜到的不过是一个必然要拿出来的明线，我怎么会用这么简单的东西作为压轴的“真实”？来，有本事的，就请找到真正隐藏起来的“真实”吧——


最后的恩赦祭


指导者，不准道歉，一个身处无法推卸自己责任立场的人，要是接受了他的道歉，那么社会就只会走向堕落。

游戏中的各种“义务”



每天只拥有十二小时


禁止恋爱


无法成为大人


极刑

森田贤一 Morita Kenichi



声：无

主人公。以“特别高等人”为目标的活力青年。号称自己是没有成长余地的完全超人。实际上在被称为国家最难关的高等人测试中，也多次获得好成绩。平时常露出诱人的微笑，并擅于分析别人。偶尔言行冲动，经常自言自语。是个超级受虐狂，身体上有着旧伤痕。

日向夏咲 Hinata Natsumi



声：新城麻奈（田口宏子）

孤独的少女，平时总是在教室的角落或者楼梯的拐角处发呆，大概是故意不接触男性，所以举动总是显得很忙乱。虽然看起来很软弱，但对自己认为正确的问题上却丝毫不让步。和主人公貌似从小就相识。

三广幸 Mitsuhiro Sachi





声：芹園みや（西沢広香）

活泼的同班同学，经常使用各种活泼系用语令众人不知所措。运动神经超群，头脑反应速度一流，以在网络上进行外汇交易为生。对预测流行风向有特殊的爱好。



大音灯花 Oone Touka





声：紫華すみれ

班长，总是抱着胳膊冷冷地注视着主人公。虽然看起来精明能干，却似乎对母亲严格的教育感到疲惫。经常犯诸如考试忘记写名字，寻找戴在脑门上的眼镜之类的迷糊，非常讨厌被捉弄或是被笑话。

南云绘理 Nagumo Eri

声：倉田まりや

特别高等人候补生，和主人公一样为了接受特别高等人的最后考试来到了充满向日葵的小镇。和年轻所不向称的是丰富的知识和聪明的头脑，被周围叫做天才。但因为替别人着想的性格，总会弄错事情的优先顺序。在这次测试中，是最有希望通过的人。

卯月赛比亚 Uduki Sebia





声：盛启介

主人公的朋友，自称童话作家，美青年，谁碰他的额发就会发怒。似乎是个完全没有存在感，好像空气一样的人。经常和别人看不到的妖精聊天，喜欢童话和战争的故事。本名礒野一朗太。

玛娜 Mana





声：神月あおい

住在幸的房间，天真浪漫又喜欢亲近人，对同是房客的主人公非常喜欢。虽然在超市打工，却似乎因为没有受教育而报酬很低。有着买牛奶时必然从货架的后面拿的生活智慧。

大音京子 Oone Kouko





声：風音

灯花的母亲，主人公的学校的教师。性格温和，在学生中很受欢迎，却对女儿极其严厉，施以过保护程度的教导。略有神经质，对某些词语有过敏的反应。

法月将臣 Houduki Masaomi





声：さとう雅義（若本规夫）

特别高等人。对主人公来说是严格的指导者。用像薄冰一样冷冽的眼神和能预读到结果的言行将他人彻底压倒。他的思考和理念对于常人来说完全理解不能，就算是和他相处了七年的贤一，关于法月的事情也只知道他左脚负伤这种身体上的特征。相反，法月可以说对贤一的性格、技能还有缺点都了如指掌，经常将贤一追逼到走投无路的境地。

承 时间、食桌、手のひら

1.I cannot afford to waste my time making money. ——Jean Louis Agassiz

贤一正式监督的第一人是小时的玩伴三广幸。从晚上七点到早上七点的“暂停”时间，是她所担负的“义务”。暂停并不同于睡眠，更像是用药物把身体模拟在一种“假死”的状态下；而“暂停”再多的时间，睡眠的需求也不会减少。而这12个小时，也就是被确确实实地“剥夺”了出去。



按照报告书上所言，幸之所以被烙上“义务”是因为沉迷于网络赌博之中无法自拔，最后债务无法还清只好背负上“义务”。背负了“义务”后，她依旧没有踏踏实实面对人生的想法，只是通过外汇买卖来获取生活的必要资金——从根本上来说，这还是投机行为。所以尽管凭借140的智商，她在外汇市场上做的还不错，但“义务”的时间还是一点点地加长，直到现在的12小时。


看的出来，和我有一样的味道哦。


在你醒来的时候，我会让你拥有就像躺在温暖床铺上的心情的。

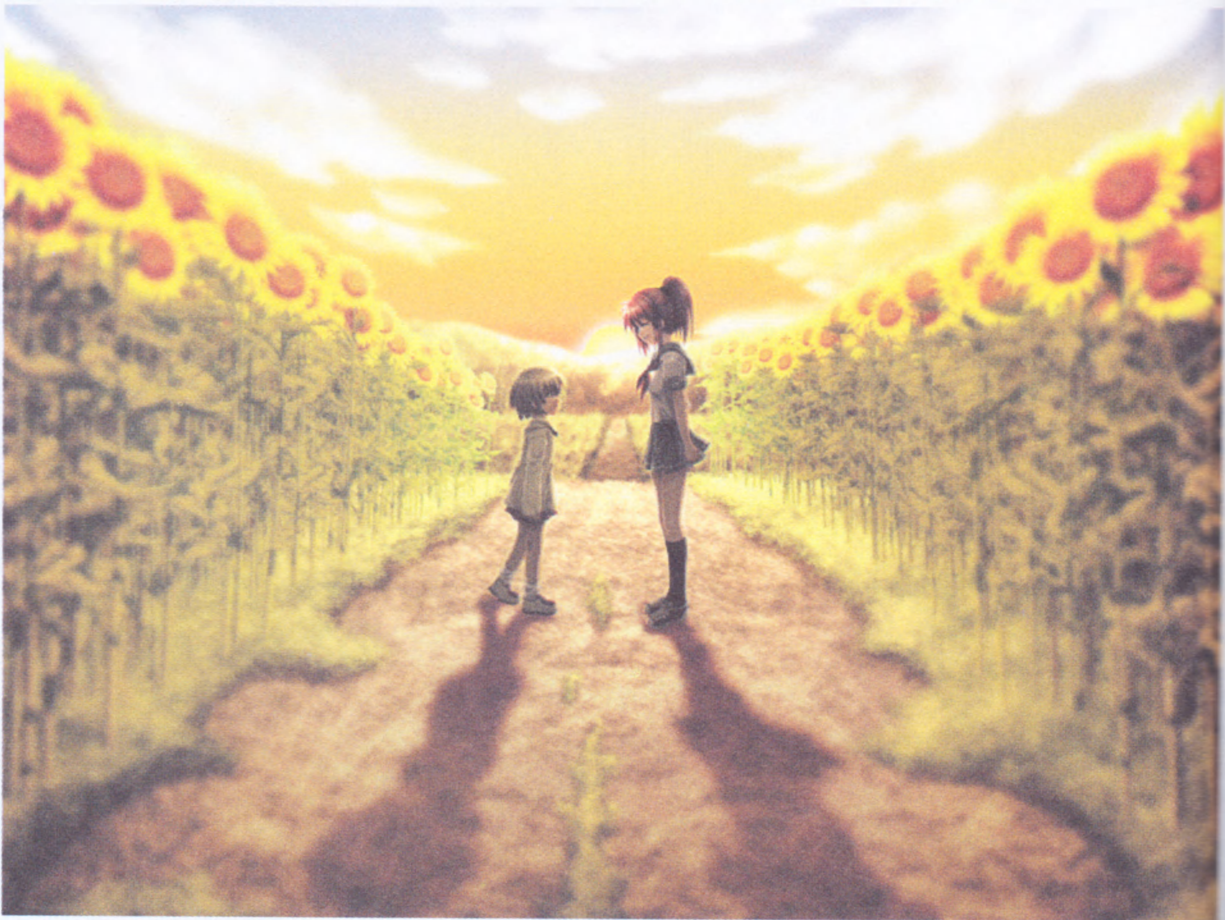
其实幸的设定对多少带有宅属性的GAL玩家是贴近的。虽然沉迷的不是动画游戏，但幸对三次元生活的漠视态度和宅们并无二致，并且作者还特意设置了玛那这个努力在超市打工，积极面对生活的妹妹作为对比。于是，懒惰这个七宗罪之一无可辩驳地扣在幸的头上（当矶野带来樋口三郎的藏宝图时，笔者还一度担心是不是找到了足够的金钱后，幸就会把自己的惰性发挥的变本加利）。


钱我绝对会准备好，所以等我到那时候。


姐姐就不用在意玛那的事，用全力加油吧。

等于那颗钻石的价值……

选择放在了幸的面前，没有任何犹豫，幸选择了玛那放弃了自己的自由。可接下来使者追加的金额却已经变成了上亿的天文数字，是靠着这笔钱拯救自己，还是把这笔钱作为延缓十日的契约金，然后再去凑足那不可能凑足的上亿金钱？这样的选择似乎没有太多的考虑余地，因为尽管心中可能在滴血，但做不到就是


我就把你当成自己的妹妹，一起住就好了。

在寻宝过程中，幸失足卡在石缝里，时间恰好到了晚上7点。虽说在这个偏僻的石洞里除了贤一和幸之外不会有任何人——即使不执行“义务”也不会被发现，并且如果实行“暂停”还要让幸面临着体温过低危及生命的处境。但贤一还是逼迫幸吃下了“暂停”药物，然后自己抗下了全部压力，在有如奇迹般出现的矶野的帮助下，成功在没有违反义务的前提下救出了幸。这是一次赌博，也是贤一对幸的一次表态——哪怕情况再危急，我也不会对你妥协。

三郎的宝物出乎意料的丰厚，仅凭那颗钻石的价值，幸就可以轻松消除“义务”。金钱万能，突然出现的社会阴暗面让貌似很人性的人治管理出现了丝丝裂痕。不过生活还在继续，如果幸就这样轻松地消除了“义务”，也就没有测试贤一的意义了。南方王国突如其来的使者通过法月试图“购买”玛那去王宫里当女仆，如果想阻止这件事情，所需要付出的金钱也就大抵

做不到，也没有必要为了毫无希望的十日延迟去扔掉大笔的金钱。但幸并没有选择前者，而是将钞票扔了出去表明了自己的决心。好在贤一恰当地展示了他庞大的财力，于是事情看似变得简单起来——只要在十天中画出一幅画，一切就都可以解决。

可画出这幅画又岂是一件易事？绘画对于幸来说是她最大的痛处。先不说已经多年没有拿起画笔，十天的限制和巨大的压力也足以让她崩溃——就好比要让宅们直面自己已经一塌糊涂的现实生活，然后再立下一个限期让自己脱离二次元的温柔乡，回到社会人的生活中来一样。天生的 惰性会让人不断地放松对自己的要求，一拖再拖，直到无路可走……

当生活的懈怠养成了习惯，要戒掉也许是比毒品更难的一件事情。幸好强硬的贤一面对幸的侥幸心理，毫不犹豫地使用扣除更多时间的雷霆手段。12小时、16小时、18小时……



祝你一路顺风。

随着“义务”的越来越重，回想起之前自己陷入险境时对方的毫不容情，幸总算明白贤一最后还是不会帮助自己。于是懒惰带来了愤怒，和许多人一样,她开始把自己的错误迁怒于别人；况且对于幸来说，她已经这样拖了四年。

幸的借口从灵感、紧张一直到画笔、画纸、时间甚至最后归结到妹妹玛那的身上。幸而在最后的时刻，玛那作出了决定——

“玛那就要离开这里了哦。姐姐就不用在意玛那的事，用全力加油吧……因为玛那总是在拖姐姐的后腿啊。只要能在未来的某个地方，玛那打开电视发现姐姐光荣地被大家赞扬着——玛那觉得这样也是不错吧。”

带着微笑说完这些苦楚的话语后，这个柔弱的女孩毅然走进了屋外的倾盆大雨中。发现自己已经一再违背誓言的幸，却无法说出任何的挽留话语。幡然醒悟的她同样也奔进了雨中，不过目的地却是那片向日葵田……

三天，正确的说是只有 8×3 的 24 小时，不过对于幸来说这已经足够。在贤一和朋友们的全力支持下，她终于挺住已经要垮掉的身体和法月的威胁，在预定时间的前一刻完成了画作。看到幸几乎是用倾注生命画出来的作品，贤一自然是爽快地拿出电话准备汇款。皆大欢喜的结局似乎已经注定，但出乎预料的是，作为最后评审人的玛那却拒绝了姐姐的这幅画，同时也斩断了自己留在姐姐身边的希望。

事实是显而易见的。幸已经四年没有拿过画笔，在时间的催逼下，不可能在画作的各方面都做的尽善尽美。于是要求姐姐要做的更好，同时也是怕姐姐再度陷入懈怠的玛那依旧走向了通往异国之路。尽管自己会孤单一人，尽管也许没有人再对自己温柔，她还是用自己的未来，推了即将走上正轨的姐姐最后一把。

“祝你一路顺风，我一定会让你回到我的身边。”

带着尊敬与自责，幸轻轻地向最爱的妹妹说出了道别的话语。

2.The Child is father of the Man.——William Wordsworth

“为求有所得，必须有所失”。法月全盘承认了自己在幕后的所为，不管是南方王国的购买提议，还是中途的提价，毫无疑问都是他一手操纵。看起来很不自然的事情发展也有了一个合理的解释——购买的金额就是估算钻石价值后提出来的，而提价的金额也恰好在贤一的承受能力上限之内。



“就是如我这般遭人厌恶的黑脸角色，在推动三广那样的人走向阳光。”

“万物皆流转，即使某处有多少的善恶分踞，今天的太阳依旧会从东方升起。”

“就犹如，车轮一般 ......”

面对法月无懈可击的回答，贤一只能无力地劝他应该为身处车轮下的人考虑一下，除此之外他甚至无法把这个事实去告诉幸。曾经看起来相对人性化的人治管理已经荡然无存，可以想象，在贤一接下来的监督中，法月肯定也会继续他的干涉。

如果说三广幸的情况在社会中还算是个例，大音灯花的情况就算得上是普遍了。“必须要听从亲权者的命令”——乍一看这个“义务”只是一个望子成龙＋不恰当教育的典范案例，当灯花不经意间违反了“义务”时，作为家长一方的京子却还会善意地替女儿辩护。无论如何，看起来这都是一个比普通家庭多不了多少冲突的母女世界。但既然贤一的任务是监督，那么就必然有监督的道理。迷局的破点似乎并不难找：经济并不宽裕却从来不自己做饭的这点，显然就是一切的突破口。不过京子老师却不像前面的幸和玛那那么容易敞开心扉。作为名牌大学的毕业生，京子的人生阅历也不是前一章的两个孩子可比的。尽管贤一百般询问，京子依旧守口如瓶。

“亲权者适任研修”的日期渐渐临近。正如其字面意思，因为灯花的这种“必须听从亲权者的命令”的“义务”，是只要亲权者——也就是我们所说的监护人申请就可以获得的。所以申请了这项“义务”的监护人，相应地必须向国家证明他有足够的资格去“命令”自己的孩子。从贤一的解说来看，这个研修并不像名字那样听起来很和谐，其残酷度甚至会有生命危险的程度，大概比“特别高等人”的考试也好不到什么地方去。唯一免去参加研修的方法就是要孩子证明自己合格。灯花在得知研修的残酷后也因为对母亲的爱而决定要签字。然而就在此时，一封来自灯花生身父亲的信件打破了家庭的平静。



你应该没有说不的权利，不是吗？

对于一直对自己的生身父亲抱有美好记忆的灯花来说，这封信是她梦寐以求的；然而京子老师在读过之后却毫不留情地将其撕毁。母女之间潜藏的矛盾就此爆发，平时一向胆小的灯花竟然选择了离家出走。幸好贤一软硬兼施搞定镇检查站的警察后，终于在漫天繁星下找回了躲在向日葵田里的灯花。但之后京子的态度反而变本加厉，再加上研修的日期一天天的临近，终于在需要签字的那一天，在法月的诱导式提问下，灯花崩溃了。沉浸在“做出这样的选择自己就是大人”的言语迷药中，灯花任凭法月撕掉了自己已经签署完成的认知证明书。



被无情撕碎的父亲来信。

“这都是因为你的苟且姑息，让现状延续下去，此时才会演变成这样的结局。”

“人生非上即下，没有所谓的维持现状。自



强气的外表下，她也只不过是一个柔弱的孩子。

己毫无成长，时光依旧会流逝。而你，正处在管理那对母女的立场上。”

“好好记住了，所谓的管理，就是使其成长，绝非维持现状。”

法月再次巧妙地把皮球踢到贤一的身上。



京子被带走，灯花得知父亲来信的内容，幡然悔悟。

经历此事后，令贤一对所谓的人性化的“特别高等人”制度心生抵触。如同拯救灯花时一样，骑着矶野送来的自行车，贤一巧妙地从押送人员手中抢回了京子老师。其实这个家庭的组成与其说是一对母女，不如说是一个大孩子和一个小孩子的组合，京子对灯花所实施的种种，正是自己当年曾经历的一切。虽然年龄上足以作为母亲，但从心智上来讲，京子并没有成长多少。看破这一点的法月最后抛给这对已经和解的母女的炸弹就是灯花的亲生父母。本性善良的灯花所面对的是两方的真诚：一边是有更好经济条件、有着血缘关系和可以教自己厨艺的亲生父母；一边是一直抚养着自己、难以轻松告别的养母京子。解除“义务”的条件就是“成为可以自己做出决定的成人”的灯花，理所当然陷入了不知所措的迷惘之中。



京子即将被带走。

几番反复，京子还是亲手把明显是偏向自己这边的灯花推了出去。在应该是母女两人相



“那我宁愿一辈子都当小孩！”



动摇的心。



亲生父母和京子老师，两难的抉择。



最后一晚的生日宴会。



我就是这种差劲透顶的母亲啊

处最后一晚的京子生日上，贤一冷不防地抛出了当年故事的真实——灯花手臂上的烫伤是京子有意为之。站在贤一的立场，本是想用自己探求出来的最后的真实来彻底解决灯花和京子之间依旧紧闭的心门，但京子对自己的当年所作所为的憎恨远远超过了贤一的预料。一时间从京子心中涌出的负面情感占据了整个餐桌，误判的贤一已经束手无策。就在一切都已经快要崩溃的时候，一直软弱的灯花站了出来，用自己的真心，把京子以“无能为力”这看似正确的一般论反驳到体无完肤：

“要是……如果选择某一方，就会让没有被选择的一方悲伤；要是这世界老是用这种没道理的选择来逼人做决定；要是社会上的大人总是用一副无可奈何的表情来接受这种无可奈何的选择……那我宁愿 一辈子都当小孩！””

康德曾经说过：“世界上有两件东西能够深深地震撼人们的心灵，一件是我们心中崇高的道德准则，另一件是我们头顶上灿烂的星空。”而当我们面对完全超越了这两者的孩子发自内心的最真纯净的话语，除了深深自省，又有什么可以做的呢？



3.What force is more potent than love.——Igor Stravinsky

“你们这些人总是如此，立刻就想扑向容易显明的罪恶，希望某个自己以外的人能否负起其中的责任。”



第四章

“只要国家，资格，特别许可，父母，信赖的友人如此说道……你们立时就会感到安心而停止思考。然而当遭到背叛的时候，只会像只蠢猪哭喊叫吠。”



我相信那个人一定会回来的。



夕阳下的小小墓碑。

虽然法月又赢了；虽然他说出的这些话依旧震撼人心，但已经没有人还对这个制度抱有任何的希望，心中所产生的只是深深的厌恶。如果说幸的“义务”里多少还有些咎由自取的味道；灯花的“义务”是亲人间相互体谅，相互理解的反面；到了**夏咲**这里，“禁止和异性接触”的“义务”就完完全全变成了冤罪。故事的重点也不是寻找少女生活中的破局点，而是贤一——**樋**口健和**夏咲**两个人交错的幼时回忆。

7年前，当森田贤一还是一个叫做**樋**口健的男孩时，他内向、胆小而怯懦，整天依靠着姐姐璃璃子——幸的惰怠和灯花的无主见都可以在他身上找到。当姐姐考上了东京的大学，父亲**樋**口三郎又因为忙着搞革命而不顾家时，健失去了外力的支撑整天把自己关在家中。在一次偶然的机遇下，健在镇外的向日葵田中遇到了阳光般明亮的女孩**夏咲**。与现在成熟社会人形象的贤一和胆怯惧怕交流的**夏咲**完全不同，7年前两人的性格有如反了过来：身为班级中目光焦点的**夏咲**一直在拉着胆小怕事的健前进。

不久**樋**口三郎的革命波及到了小镇。在政府军的围剿下，健背弃了自己的朋友独自逃了出来。于是故事的迷局变成了贤一和**夏咲**的变化，在贤一几乎付出生命的代价后，**夏咲**在7年中遗失的过去终于一点点的显露出来：被别人强加上的“义务”、卖掉了自己唯一容身之所

的亲戚、只是为了戏弄自己而装作亲近的好友、从亲近到侵犯的宿舍管理员大叔……一连串的事件描绘出**夏咲**变化的轨迹，也道出了："社会可以如此扭曲一个人的心灵"的悲哀现实。然而连锁反应依旧没有结束，在贤一和**夏咲**两人关系刚刚有所好转之时，法月不仅残酷地告诉了**夏咲**她的双亲已经死去的现实，还特别说明如果想将解除"义务"就不能对贤一抱有一丝丝的情意……

"无法去爱上别人，而且还失去了最爱自己的双亲"——正如法月冷冰冰的话语所述说的，**夏咲**已经失去了活下去的意义。面对利用自己手中的权力和权威把未来逼入死局的法月，面对安静和班级中大家一个个道别的**夏咲**，贤一没有使用过激的手段，只是安静地陪在她的身边，直到他们再次回到熟悉的只属于彼此两人的山崖旁。直到在夜晚的寝室中，少女的泪珠如断了线的珠子般滴滴掉落。曾经为了寻求温暖而向向日葵伸出的手，终于被贤一牢牢握住，身体的温暖抚平了破碎的心灵，重合的心灵穿越7年的时光，带回了似曾相识的话语：

"就是**咲咲**，才好啊。"

"总是避开视线，枯燥无味，每天过的和行尸走肉没什么两样。难道我就不能跟这样的人做朋友吗？"

"一定要有好处，才能当朋友的吗？"

"所有的重担，都交给我吧。"已经无法忍受规则对正义的践踏，已经无法接受所谓的"个人要给社会创造价值"。贤一明知违反"义务"的下场，还是义无反顾把**夏咲**拥入了怀中。爱，又是有什么罪过的呢？


社会可以怎样地扭曲一个人。

第二天早上，法月如预料之中出现在两人面前，长达六个小时的精神拷问并没有使**夏咲**屈服，一开始只是小声地回答的她，用尽全力喊出了自己的愤怒。法月的残暴只能证明她的坚毅和对贤一的爱，面对坚定的**夏咲**，有些束手无策的法月只能把两人关进地牢。冷酷的表情和身影宛若社会的车轮，一步步向着贤一逼近。此时的**夏咲**却握住了贤一的手，在象征着国家威严和社会公理的法月面前违背了"义务"——

"最喜欢小健了。"**夏咲**大声地说了出来。那毅然挺立的身影已经没有了往日的脆弱，正如7年前直面滚滚车轮的向日葵一样，她已经找回了遗失7年的自我。哪怕受尽风吹雨打、遭人踩踏多少次，最终也会再度挺直身子寻求阳光的黄色花朵在小小的地牢之中绽放开来。社会里的渺小骗术在人类真正的强悍心灵之前，不过是形同虚设。而在真正的正义和公理面前，单方面的暴力和强权又算得了什么？


贤一明知违反"义务"的下场，还是义无反顾地把夏咲拥入了怀中。




最喜欢小健了。

转 I shut my eyes in order to see

从被囚禁在宿舍的贤一的回忆中，7 年来的往事徐徐展现在眼前。当法月发现逃出小镇精疲力尽的健时，并没有把他作为樋口三郎的儿子交由司法机关处理，而是给了他一个假身份，让他参加了特别高等人的培训。在 7 年地狱般的考训中，健作为唯一一个走到考试最后一关的人，已经洗脱了儿时的软弱和稚气。仅仅是为了通过考试在努力着。而他努力的理由，就是将来可以成为身负“极刑”的姐姐的管理者。



“不被世界认同的存在的义务”，换言之，也就是不管是主动还是被动，身负这个“义务”的人都无法同这个世界上的其他人进行任何形式的交流——如果当你走在大街上，或者进到商店里，其他人都对你视而不见；即使你主动去拍肩膀，他们也会装作是自己的错觉。这样的世界听起来也许挺自由，但实际上只会感到恐怖。人类从还在树上时就是群居动物。不管是成功的商人还是知名的学者，名誉，金钱，地位，归结起来也不过是一个存在感——即“别人眼中的自己”。所以，绝大多数身负“极刑”的人不到一年就会因为存在感缺失而疯掉。能熬过 7 年的璃璃子，从各种意义上来说都是一个顶尖的人类。

另一方面，法月的计划也在一步步实施着。为了把贤一逼上绝路，法月利用自己的权威，宣布在三天后对夏咲施加已经废除了的死刑。面对满镇的秘密警察，矶野和贤一两个人难免势单力孤。于是，作者从一开始就埋下的伏笔终于开花结果——璃璃子像施了魔法一般出现在两人的面前。当一帮人已经下定决心要反社会时，社会上的规则反而往往会成为管理者的累赘。把“极刑”作为通行证，旁若无人地侦查敌情虽有借设定夸张之嫌，不过现实社会中也的确存在着因为审批制度，死板条文而使行政效率低下的事实。最终反社会还是要熟人来干。大家成功救出了幸和灯花后，7 年前的场景再次重演。但他们已经不再是只能摘摘蘑菇的小孩子，而是心中充满了勇气的向日葵少年和少女。

处刑当晚，幸所绘制的巨幅向日葵在校舍上方绽放开来，在象征着正义的画卷顶端，璃璃子的声音沉稳有力地响了起来：

“这个城镇的向日葵和我们一起，被一次又一次地践踏。即使如此，生命还是会在大地上生根……哪怕是受到无数次的践踏，向日葵依旧会面向太阳，绽放花朵。”

从无可辩驳的现实，到不公平的义务，再到 7 年前失去的家人的镇民切身感受。璃璃子的演讲把镇民心中所压抑的愤怒淋漓尽致地释


小时候逃出镇子时遇到法月


贤一的受训历程


璃璃子现身，其实我一直在注视着你。


理想、自由、正义。

放出来——“你们这些人总是如此，立刻就想扑向容易辨明的罪恶，希望某个自己以外的人能否负起其中的责任。”法月的这句话并没有任何错误，只是，当那个罪恶只是某个人心中幻想出来的罪恶时，这种行为不过是借口；当那个罪恶是天理昭昭下不可掩盖的罪恶时，这种行为就是正义。

在姐姐演讲的掩护下，贤一成功打倒警卫。然而这一切都显得太过顺利，顺利得不像可以成功。终于在贤一和法月的最后对决中，贤一本想依照上次的方法直击法月行动不便的那条腿，却没想到 7 年来一直用着拐杖的法月，那条受伤的腿其实早已恢复。落入对方陷阱的贤一结结实实吃了一记回旋踢，倒在了地上。

“这就是固有概念啊，森田。”

牢房之中，在拥有绝对支配权的法月面前，向日葵少女们所坚守的阵地一点点被蚕食着。“精神不可能违抗肉体”——法月用适当的暴力慢慢地把贤一和少女们推进绝望的深渊。一天、一周、一个月，贤一同时受着姐姐和朋友在眼前被法月压迫的精神折磨，以及对麻药渴求的肉体折磨。他屈服在法月的脚下。就在法月自满于贤一向自己低头的成就感中，贤一突然暴起发难。

“结束了，老爹，是你输了。”贤一同样用固有概念完美地还给了法月一击。在无路可退之时逆转了结局，带领大家冲出牢房，顺着 7 年前自己逃脱的洞穴向着镇外而去。不同的是，这次他不再是一个人了。然而逃亡之路并不安全，矶野在塌方形成了竖井的出口设下了通向自由的挂梯，可是这挂梯却在最后的时刻掉落下来，已经上去的伙伴也音讯全无。

唯一可能知道这个出口并且等待在上面的人到底会是谁？贤一选择背起姐姐爬上了竖井，去面对那没有希望的事实。这一切只是因为他不想再逃避，也不会再放弃与自己生死与共的朋友。果然，和 7 年前一样，法月静静地站在出口，朋友们已经被他制服，精疲力尽的贤一已经想不出这种极端的情况下要如何才能逆转。可法月再一次让所有人出乎意料，他没有再次抓捕贤一，只是平静的说出：“你在牢狱里已经把我‘破’了。也就是说，现在你该离开我身边了。仅此而已。”他丢下代表正义的向日葵徽章扬长而去，给游戏画上了一个不完整的句号……

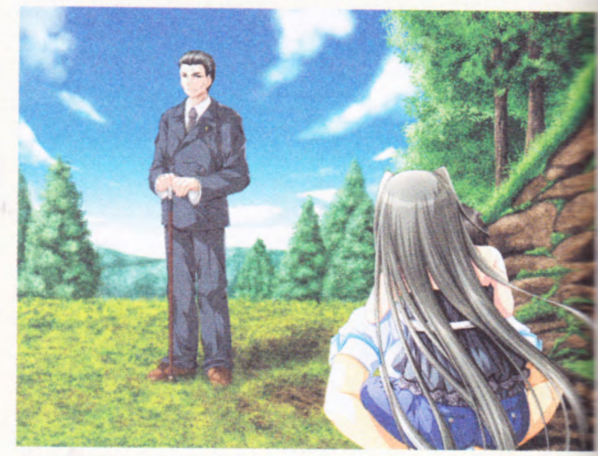
结 献给车轮下依然盛开的向日葵

从璃璃子的现身到法月的反击，这段剧情可谓全篇高潮中的高潮，作者更是在“固有概念”上下尽了功夫。“我们并不是在预测他人的思考方式，而是在指定他人的思考方式。”法月对贤一所说的这句话同时也是作者 VS 玩家的胜利宣言。回想游戏的开始，先是营造出一个看起来不错的罪犯改造系统，再用三篇监督的故事来一点点让观众认识到这个体制的缺陷和残酷。先扬后抑的手法使我们跟着贤一成长到第五章时，璃璃子的正义宣言便显得如此激昂人心。故事中不断设置的小悬念和小高潮为璃璃子这条暗线打足了掩护。借用 GAL 第一人称视角的便利，一直处在贤一身后的璃璃子有足够的理由不出现在玩家的屏幕中，而“极刑”又使得其他角色也不会点破她的存在。不只如此，作者也在剧情中给予了足够多的线索。尤其是在第一章开场的画面，贤一始终处于屏幕的最右


这就是固有概念啊，森田。


结束了，老爹，是你输了。


我不会再逃避了。


“已经没有可以教你的东西了”此时的法月，只是个和蔼的长者。

景，使得画面只取他身前的景物而不取身后的景物；还有那些带着“你”的自言自语。如果在通关过程中把这些小小的违和点都收集起来，想必璃璃子的现身也能猜个大概。不过始终跌宕起伏的剧情让大多数人都没有精力和闲暇去考虑那些地方，只是被动地随着作者的剧本——也正是作者想让我们陷入的思考方式，一路走来，最终看到冲击性的事实。

除了思考方式的指定，作者另一个得意的技巧即是波浪式的高潮，第一章里着重体现的是法月可以称得上扭曲的严正；第二章却笔锋一转，表面把如何改变幸的思想做为明线，暗地里却用法月的狡诈和算计来造成冲击；第三章当读者以为法月又要玩狡诈，却没想到事实为真，又被摆了一道；第四章更是一改前两个章都拥有破局点的设置，直接让法月把故事逼进了死路；再在第五章中用最大伏笔璃璃子和“固有概念”作为冲击点，并且在法月用过“固有概念”后，作者应该是考虑到贤一再次运用“固有概念”会被一部分读者猜到，所以坚持把悬念保持到了最后。



不同于大多数 GAL 结局处坚持就是胜利的理念，『车轮』的结局之前可谓没有一丝光明，前面严谨的写作方式让读者不抱贤一在最后超神之想，可洞顶等待的法月又该如何战胜？然而作者最后所展现给我们的，却是一个不完整的句号。法月 180 度的转弯看似违合却又隐隐透着某些必然的感觉。

仅就谜题的设计而言，『车轮』的核心谜题在 AVG 界里可以说是仅次于『EVER17』的超高水准。这两作的谜题在理念上也很相似——并非是使用推理小说中常见的叙述性诡计或者机械性诡计，而是直接从作品的系统上下手，如果『EVER17』是在你点开游戏的时候就已经堵了打越和中泽的道，那么『车轮』就是只要你认真阅读剧情，就会不可避免地陷入**るーすぼーい**制定好的思维模式之中。

其实『车轮』真正意义上的结尾，是在本体发布一年零两个月之后的『**車輪の**国、悠久的少年少女』中。在这个 FANDISC 里，除了意义不大的个人线之外，最耀眼的就是法月线了。从其中我们可以看到，当年法月将臣的高等人生历程和贤一是何等相似——或者说，贤一的考试过程和一次次陷入绝望的过程，甚至那间地牢都是法月复制当年自己的经历。于是我们可以理解为什么璃璃子演讲时法月要亲自去阻止（按照法律，煽动暴乱已经足够让警察出动进行逮捕了，不管是不是带着“极刑”）；为什么在刑场法月下令禁止开枪——因为他想把贤一扔进和自己同样的选择中；为什么他在最后放松了警惕，让贤一得手——因为他认为贤一也和当初的自己一样，最终必将屈服和放弃；为什么最后他放过了贤一——因为贤一让他明白了自己当年错在了何处，自己也的的确确是被自己的学生“破”掉了。

续接本篇的最后，从贤一身上看到了自己的路的法月又找回了当年那个还叫做“阿久津将臣”的自己，提枪冲进看守所，面对自己的“老师”和众多的看守，毫无畏惧地说出了自己生命的宣言：“你们这群猪给我滚开，我现在得去见我最爱的人！”至此，『车轮』的故事，也画上了一个完美的句点。

从整部『车轮』的剧情来说，**るーすぼーい**的最大特点首先是伏笔设置的严谨，其次则是作品中富含的深意。『车轮』并不像一般的 GAL 佳作那样仅仅着眼于人与人之间的友情，亲情，爱情。虽然最后的主题依旧是人性的光辉。可从世界的设定来看，**るーすぼーい**无疑是热爱探讨社会问题，个人自由的，并且如果分类，他应该算是一个标准的改良派吧。因为即使在最燃的处刑现场剧情时，**るーすぼーい**也在不断提醒着读者，这些民众只是被演说所煽动起来而已，并且剧本中也只是把煽动民众作为一个声东击西的战术而不是解决问题的关键。而且在璃璃子结局中，姐弟两人也对父亲的革命做法表示了否定。综上所述，笔者认为**るーすぼーい**是反对激烈的社会变革并认同循序渐进的改良的。不过作为一部 GAL，在其中参杂进如此多的社会思考也足可以算做是异类了。就好像是书架上满满一排川端康成、渡边淳一、村上春树中突然出现的一本《1984》。虽然以 GAL 为载体的『车轮』在深刻性上必然无法和奥威尔的名作比肩，不过民主自由最重要的一点就是民众的自主思考，只要能引起民众的思考，那么想必民主自由的大方向就永远不会有误。如果读过『车轮』，这个世界上又多了几个人会主动去对社会进行思考，想必，也是追求自由精神的**るーすぼーい**所愿意看到的吧。



正义、光辉、高傲、忠诚、沉默的爱、不变的爱、勇敢地去追求自己想要的幸福。虽然剧情中只明确提到了正义这个向日葵的花语，但实际上向日葵每一方面的花语都被作者囊括在整个故事之中。正义、慈悲、爱人之心，这些看似伟大的词语并不遥远。再残酷的命运，也能用人性的光芒驱散黑暗。故事中用车轮来形容社会规则，用向日葵来形容正义和自由；而看着上半部分是车轮，下半部分是向日葵的作品 LOGO，不知是否是**るーすぼーい**除了作品的主题之外也在表达一份自己的坚持。在这个 GAL 作品每年层出不穷的时代，大多数的作品都只是同柳絮一样飘荡在商业化车轮所带起的风中，被人过眼即忘。而那些能坚持自己的道路，写出具有深意剧本的作者，也许正如向日葵一般——尽管有时会败在商业化的轮下，但随着时间的流逝，相信会有越来愈多的人发现他们的光芒。

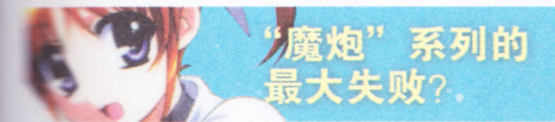
最后，作为这部重笔社会的作品的结束语，没有比这句话更好的选择——There is no such thing as society。▲



超级魔炮少女大战
热血最强的『魔法少女奈叶』传说
文 / 小黑
NANOHA
TAKAMACHI

2004年10月，一部并不引人注目的动画悄然开播，在当时因为其顶着老套的“魔法少女”之名而选择无视的观众却全然不知，这部打破（魔法少女）常理的动画将开创一个“魔法少女”系列的新时代……

没错，这里说的就是『魔法少女奈叶』即“魔炮”系列。虽然比起『凉宫春日的忧郁』、『叛逆的鲁路修』等大人气主流动画，『魔法少女奈叶』系列鲜少被主流网站提起、也极少出现在《NewType》排行榜上，但是系列强大的人气却是许多主流观众并不了解的。这部即将迎来剧场版的作品究竟为何会造成这种情况？欲扬先抑，因为『魔法少女奈叶』系列都有个最大的败点，那就是——



“魔炮”系列的最大失败？

『魔法少女奈叶』系列最大的失败，首当其冲，就是标题的失败。看看时下的标题党们，要么用外语（英语最多）装13；要么就是什么『凉宫春日的忧郁』啊、『空之境界』啊、『Phantom』啊这些不看介绍完全不晓得内容的。而『魔法少女奈叶』从起步就已经输了，直白又简单；一个“魔法少女”还将许多观众挡在了门外：“魔法少女？就是那些小学女孩的梦想吧？”或者“魔法少女？裸衣变身大好！触手的好朋友GJ！（星星眼）”……好吧我们先不说想法糟糕什么的，名字什么的其实也不能怪制作组，究其根源，只能归咎于『魔法少女奈叶』一开始的定位：为了一部GALGAME的特定粉丝群而制作的衍生动画。而那部GALGAME，就是ivory社的『Triangle Heart』系列。





都筑真纪与他的『Triangle Heart』系列

说到ivory社的『Triangle Heart』系列，想必很多资深GALGAME玩家都有所耳闻。『Triangle Heart』第一部作品发售于1998年，所谓“Triangle Heart”原本是为了体现男女间的三角关系而取的名字，但是在制作过程中对游戏内容进行了大幅度变更，结果只有这个“Triangle Heart”留了下来。虽然偏了题，但是『Triangle Heart』顺应了『TO HEART』系列从1997年刮起的GALGAME风潮，依然是足以载入GALGAME史册的经典作品之一。说到『Triangle Heart』系列也就不得不提到它的企划、脚本、人设、原画集一身的制作人兼现在被称为“魔炮之父”的都筑真纪。

中学时代开始写剧本的都筑真纪，在被前辈毒害（前辈果然是人生的前辈）去看了『足

球小将』和『圣斗士星矢』等漫画作品之后，重心开始转向了同人漫画的绘制上。毕业后都筑真纪深感作为一个剧作家糊口困难，便与一位画师组成社团参加了不少同人展会。后来社团内担当作画的画师受某杂志邀请去做原画，但却突然因为要事而辞职，该杂志情急之下便转而邀请都筑真纪，从此都筑就走上了原画师的道路。

而都筑真纪正式进入 GALGAME 业界，还是在 ivory 社长看了他绘制的同人漫画之后决定邀请他来做原画之际开始的。刚进入 ivory 的都筑真纪，提出的企划书便受到一致肯定，经过一番讨论之后，结果这个强力新人在新作『Triangle Heart』中就变成了从原案到脚本再到人设和 CG 原画、甚至连背景的现场取材摄影都要自己一个人做的情况，这一点直到最后一作的『Triangle Heart 3』也是如此。这不得不佩服 ivory 社长慧眼识英才的眼光和都筑真纪的“我是一块砖，哪里需要往哪塞”的万用。话说都筑真纪的性别到现在还是个谜，因为真纪这个名字可以分为男性的“masaki”和女性的“maki”两种读法，都筑本人在访谈中被问到这个问题的时候也采取了回避政策：“性别是一天一换的”（话说你当性别是衣服么？）。

整个『Triangle Heart』系列是以假想城市海鸣市（也是『魔法少女奈叶』开始时主角们居住的城市）为中心而展开描写的温馨主题的恋爱故事。『Triangle Heart』系列总共出了三部，包括 Fan Disc 的话一共有五部作品。主要三部作品的发售时间分别是 1998、1999 和 2000 年，在都筑真纪笔下，整个系列除了从头到尾相关联的海鸣市之外，每代人物之间也有微妙的联系。本系列另一个特点就是动作和战斗也占有相当的篇幅，世界观设定也非常严谨详细。当然『Triangle Heart』系列有别于其他 GALGAME 作品的最大区别就是：从第二部开始，攻略某一个女主角的时候其他角色并不会失去存在感，不会让玩家有种两人世界的感觉。每条线路中大量角色的互动以及复杂的关系都让玩家有种温馨和睦的大家庭的感觉，这点在『魔法少女奈叶』系列中也有所体现。

虽然『魔法少女奈叶』与上面说到得『Triangle Heart』系列有着密不可分的联系，但是真正催生出这部划时代的“魔法少女”动画的作品，还是『Triangle Heart』系列的第三作——『Triangle Heart 3 ~ Sweet Songs Forever ~』，而『魔法少女奈叶』系列第一作竟然是由一个玩笑引发出来的衍生企划。



『魔法少女奈叶』，一个玩笑引发的企划

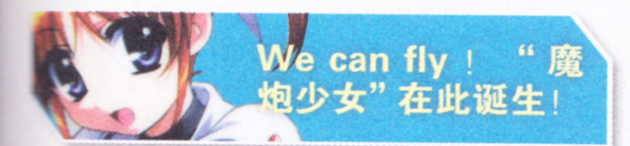
『Triangle Heart 3 ~ Sweet Songs Forever ~』发售于 2000 年，男主角正是『魔法少女奈叶』系列的女一号——高町奈叶……的哥哥——高町恭也。I've 社 KOTOKO 的『**涙の誓い**』和 MELL 的『**君と出会えた季節**』以及两人合唱的『See you ~**小さな永遠~**』等名曲都是出自此作。在本篇中高町奈叶作为男主角的妹妹出场，剧情塑造上没有特别出彩的地方，CG 没几张，也不能被推倒啪啪啪，只能算是个小配角。在当时『Triangle Heart 3』通关后的后日谈中，有一个架空的 TV 动画的宣传标题，那个标题就是现在大名鼎鼎的『魔法少女奈叶』。但当时这个标题仅仅是制作组开的一个小玩笑，压根没有制作的计划。

『Triangle Heart 3』也曾改编成为全四话的 OVA 动画，监督为业界鬼才新房昭之。OVA 版的故事发生在『Triangle Heart 3』本篇的 4 年后，是整个『Triangle Heart』系列的完结篇。在这部现在被本末倒置的称为“『魔法少女奈叶』前传”的作品中，小奈叶只是客串了一个场景而已，而且声优是沿用了原作的 CV 北都南而不是后来动画版的田村**ゆかり**。真正要追究所谓“原作”的话，还得从 Fan Disc『Triangle Heart 3 莉莉卡露玩具箱』说起。

2001 年发售的『Triangle Heart 3』Fan Disc『Triangle Heart 3 莉莉卡露玩具箱』中不仅对前作进行了剧情和设定补完，还确确实实地增加了一条有着和动画一样标题的『魔法少女奈叶』的高町奈叶线，这条线路有着动画版的故事构成，全 14 章，每一章开头都会出现标记有“第 XX 话”的场景。讲述的是学会了魔法的高町奈叶在种种经历下与男主角库鲁洛邂逅与恋爱的故事，小奈叶依旧没有被推倒……

虽然名字是『魔法少女奈叶』，虽然库鲁洛也是后来的动画版中的重要角色之一，但是这

个类似本篇后日谈一般的线路却与后来的『魔法少女奈叶』系列完全没有关系，只能算是『Triangle Heart 3』外传一般的作品。都筑真纪本人也在 Fan Book 里提到并不是想做一个大胆的激烈的魔法故事，而是一个讲述接触到魔法的平凡少女经历事件逐渐成熟的成长故事。所以 Fan Disc『Triangle Heart 3 莉莉卡露玩具箱』中的『魔法少女奈叶』根本算不上是所谓的原作，只能算是为了满足对奈叶有特殊怨念的 FANS 群体的特殊产物，真正的『魔法少女奈叶』当然还是后来被称为『无印』的第一部 TV 动画版了。



到了 2004 年 10 月，一部由都筑真纪亲自重新整理故事并亲自负责全话剧本、更换了全部声优并由新房昭之担任监督的番外篇动画『魔法少女奈叶』正式开播。因为与后来播放的续作相比标题没有诸如“A’S”、“StrikerS”等后缀，所以在粉丝群里一般被称为『无印』。这部作为『魔法少女奈叶』起点的作品，除了角色设定和某些地名有所继承之外，原作『Triangle Heart 3』的世界观设定和人物关系几乎全都都给抛弃了；又以老套至极的“魔法少女”与“拥有魔法的淫兽”的相遇为开局，愣是在前三话又吓跑了一堆没被标题吓跑的观众。虽然播放时间在深夜，明显面向高年龄层观众，但是当时的原作粉丝无法接受这个被改的“乱七八糟”的魔法少女动画，纷纷以“同人动画”来称呼；新观众又基本被吓跑了，两面不讨好的结果就是这样而已。

但是从第四话开始，『无印』就开始偏题以及走歪（或者说是走正道）了，高町奈叶那蓝白配色战斗服以及比起同类作品夸张到不行的巨炮重轰，加上新登场的原创角色——菲特·泰斯特罗莎一身黑色配色手舞光束镰刀的造型，都无法不让人联系起『高达 W』。就连制作人三屿章夫刚拿到都筑真纪的企划书的时候也不由得吐槽：“拿着法杖穿着高达般配色的战斗服？这打算做高达女性版么？！”





按照都筑真纪的想法，既然叫做“魔法少女”了，那么为了向“魔法少女”类动画致敬，好歹在前三话要有点正统“魔法少女”的感觉。结果没想到，从第四话开始，『无印』就逐步靠着这些注重科技类的设定和类似高达中 MS 战式的打斗方式咸鱼翻生。会变形会用机械音说着流利的英文的魔导器；多以炮击战或是连射牵制等作为攻击手段、在空中作着高速规避运动的魔法少女们“以炮交心”的交流方式，都无一不让抱着“魔法少女”传统观念来看的观众为之咋舌。又因为高町奈叶的声优田村ゆかり曾在一次访谈中提到，『魔法少女奈叶』让自己想起了之前自己为 TV 动画『成惠的世界』的剧中剧——『魔炮少女 4 号』广播剧献声的情景，结果久而久之，“魔炮”一词便成为了『魔法少女奈叶』的代名词而名震四方。

虽然被称为“魔炮少女”，虽然战斗方式很破格，但是从整部作品的基调来看『无印』并没有彻底摆脱传统“魔法少女”的帽子。故事的舞台依旧在海鸣市，世界观也还没展开，『无印』所展示的只不过是整个『魔法少女奈叶』的基点。从第三部『StrikerS』的角度看回『无印』的全剧情，一句话概括，那就是“妈妈遇到妈妈，妈妈打倒妈妈，妈妈和妈妈打倒妈妈的妈妈，最后妈妈推倒妈妈的故事。”好吧除了最后一句有点误但是大体上还是非常恰当的（光速逃）。



玩笑企划的扩大，从『A'S』到『StrikerS』

从『无印』完结后粉丝的反应上都筑真纪看到了“魔炮”的可能性，于是真正打破了传统“魔法少女”定义的“魔炮”第二部『魔法少女奈叶A'S』在2005年10月正式开播。『A'S』制作组的最大改变是新房昭之因为忙于『不可思议教室』的工作而缺席，『无印』中担当演出一职的草川启造就此被扶正，由此开始『魔法少女奈叶』系列的监督就一直是草川启造了。草川启造的上位以及都筑真纪的改变措施也给“魔炮”系列带来了更彻底的变革——要知道，都筑真纪本人可是『超级机器人大战』系列的骨灰级死忠，所以类似高达的战斗风格在『A'S』中被发挥到了极致。魔导器增加了“魔力弹装填系统”，配上颇具金属质感的魔导器机械发声，磕弹时犹如来复枪一般的节奏感让不少军事迷和机械迷为之倾心。到了『A'S』，『无印』中那种纯纯的“魔法少女”气息也基本被抹杀得一点不剩，从“变身美少女动画”变成了“热血战斗魔法动作片”，大多数魔炮死忠的诞生也是从『A'S』开始的。

跟『无印』比起来，『A'S』将魔炮的世界观逐步扩大，都筑真纪打造世界观的功力也逐渐显露出来了。『A'S』里设定终于摆脱了为剧情服务的帽子，更加趋向严谨，舞台虽然还



在海鸣市，但是关于时空管理局的介绍不断增多。管理局内部的管理体系也逐步明朗。与此同时，魔法体系也基本确立，攻击魔法、防御魔法、结界魔法、辅助魔法四大类加上贝尔卡式、米德齐鲁达式两大魔法派别的魔法体系也是在『A' S』中逐步建立起来的设定。在魔法体系建立起来的同时，科技也逐步成为了“魔炮”系列的特色之一。呪文变成了软件程序，魔法的发动需要工业技术，从『无印』到『A' S』，“魔法”从一个幻想的存在变成了一门“超科学”。这样把魔法的要素用科学技术的概念表现出来，魔法与科技处于同一体系上的设定，罕见的违背了科幻作品一般遵从的英国著名科幻作家亚瑟·查理斯·克拉克提出的“克拉克三法则”之一的“高度发达的科学与魔法无异”一条。

『A' S』的剧情在『无印』故事的半年后，故事围绕着奈叶和菲特以及新女主角八神疾风和她的守护骑士们的矛盾冲突展开；暗之书事件真相以及时空管理局的正式介入让全 13 话的『A' S』悬念迭出节奏紧凑；以炮交心的米德齐鲁达式魔炮少女和依靠剑和锤的古贝尔卡式守护骑士们的热血战斗让不少观众血脉膨胀；而中间插入的松缓的日常生活以及小小杀必死也让不少观众倍感温馨鼻血四溢。长谷川光司绘制的官方漫画对原作世界观设定和故事的补完也让整个故事更加完整连贯。『A' S』很好的诠释了什么叫做真正的“燃”和“萌”的合二为一，什么叫做“两手抓，两手都要硬”，也顺利地让“魔炮”系列的人气达到一个新的高峰。菲特的声优——水树奈奈演唱的 OP『ETERNAL BLAZE』更是在 2005 年 10 月 31 日的日本 Oricon 周间单曲销量榜上登上第二位，水树奈奈也一举成为当时 Oricon 登上最高顺位的声优（最近水树奈奈最近打破自己的记录，拿 ORICON 第一了）。

经历了『A' S』，“魔炮”系列的人气早已今非昔比，再加上 2005 年萌战上高町奈叶的爆冷夺冠，更为这部原本小众向的动画拓展开了观众面。2006 年 C70 展会上第三期企划公布，2007 年 4 月 TV 系列第三部『魔法少女奈叶 StrikerS』最终开播。『StrikerS』沿用了『A' S』的主要制作成员，在保留了上一作世界观设定基础上再次进行了大幅度的扩展，不仅大幅增加了魔法知识范围和角色数量还添加了政治、心理战等更为严肃的元素。故事的舞台从现代世界的小镇转移到了次元世界的中心、魔法文明的中心——米德齐鲁达；剧情则讲述前作三位女主角高町奈叶、菲特·泰斯特罗莎·哈洛温、八神疾风创立的时空管理局陆军 108 部队机动六课成员们的日常生活、训练，以及军队中的权力斗争和利益冲突。纤细的感情刻画当然还有与古代遗产犯罪者的战斗成为了故事的主要叙述内容。

本作登场角色数量比起前作『A' S』直接翻了好几番，长度也从 13 话翻倍到了 26 话。在世界观设定上『StrikerS』的改变是革命性的，继米德齐鲁达的时空管理局之后，贝尔卡的圣王教会也揭开了它的神秘面纱。古代贝尔卡的历史也随着剧情的进展初见端倪。魔法体系更加细致，贝尔卡式、米德齐鲁达式两大魔法派别中的贝尔卡式被详细分成了古代贝尔卡和近代贝尔卡两种。战斗方式『StrikerS』也从单打独斗演变成了团队战，各角色的守备配置以及不同的训练方式也成了不少粉丝津津乐道之处。随着动画一同开始连载的漫画和发售的广播剧对本篇的剧情、设定进行了更加详细的补完。军队概念的引入以及魔法系统的进一步深入设





定也成功地将许许多多的粉丝锁死在了“魔炮”这个大坑里。

虽然在世界观设定上《StrikerS》的改变已经是革命性的了，但是在角色的年龄上，《StrikerS》的改变显然更为革（观众的）命。到了『StrikerS』，什么“魔法少女”的概念早已经被毁灭得如同摔在地上的碎玻璃，只能扫一扫倒进垃圾桶了。当年『A’S』三位粉嫩的9岁萝莉被“革命”成了19岁的准御姐，都筑真纪你让广大萝莉控情何以堪? 制作人三屿章夫在制作完『A’S』后就呆呆的以为“魔炮”系列已经完结（自称），想不到不久就又接到了都筑真纪关于“魔炮”系列第三期的企划书。19岁的奈叶的设定稿直接让三屿章夫喷茶，然后『StrikerS』的制作就这样轰轰烈烈地开始了。谁想广大习惯了前作人设的粉丝们大部分都无法接受这些不再萝莉甚至性格都大变的主人公们，也无法接受现实中才过了3年就老了10岁的主人公们，『StrikerS』的开播一开始就充满了争议性。对于许多前作钟爱者来说,『StrikerS』就是前作粉碎机，将他们梦中美好的角色形象粉碎得渣都不剩。关于这点都筑还是有亲自来“解释”的：“女性只要心还在闪耀那就永远是少女！”，所以标题『魔法少女奈叶』的前缀依然好好的挂在那。

『StrikerS』的故事开始于『A’S』10年后的新历0075年，19岁的高町奈叶、菲特·泰斯特罗莎·哈洛温、八神疾风都已进入时空管



理局陆军部队，随着新发现的太古遗产“Relic”，以及以此为目标而出现的谜样机械兵器“Gadget Drone”的相继出现。为了迅速对应日后被称为“Relic 事件”的状况，八神疾风考虑到设置能够迅速对应的独立部队的必要性，设立了专责处理与太古遗产关连任务的特殊部队——“机动六课”。而经过一番波折而顺利成为管理局的新晋魔导师中岛昴其与训练校时代的伙伴蒂雅娜·兰斯特共同挑战魔导师的升格试验。于远处凝视著两人考试的，分别是认定两人将成为“机动六课”的明日之星而投以注意的疾风与菲特、还有奈叶。就这样，怀抱着彼此的友情牵绊、为了追求各自梦想实现的少女们的故事开始了。

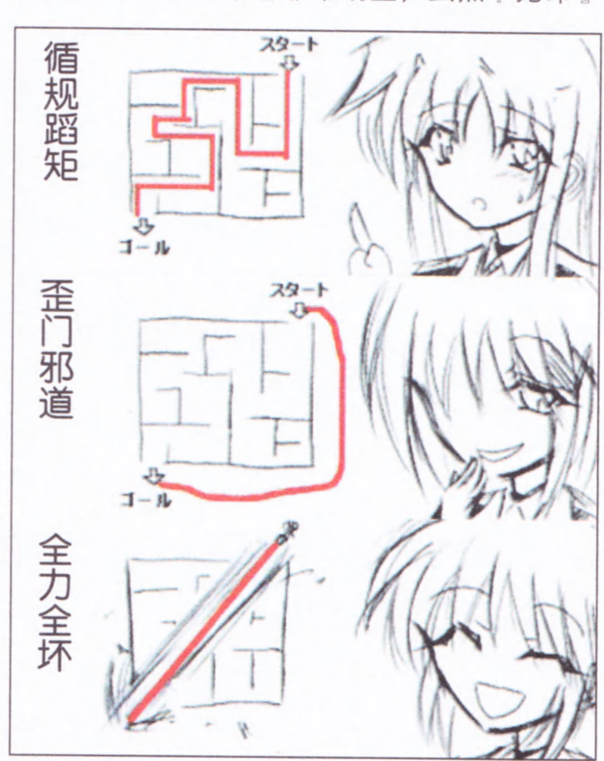


比起『A’S』的广受好评，『StrikerS』只能算毁誉参半。虽然世界观的扩大以及的角色的增多很好地扩展了作品的人气，但是更大的世界观和更多的角色带来的就是节奏的混乱和戏份的不平均。限于篇幅，『StrikerS』对于许多角色的塑造完全失去了『A’S』的饱满，故事的节奏也因为监督草川启造不善于控制半年番动画而使得前面训练生活内容过长而最终战过于仓促，许多剧情硬伤成了粉丝的笑柄。虽然刚公布制作企划的时候声明女主角更换为中岛昴，但是迫于前作粉丝的不断压力，最终还是在开播前的访谈内做出了“主角依旧是奈叶”的澄清。结果一目了然，『龙珠』血一般的历史再度重演，剧情前半反复强调女主角感觉的中岛昴到了最终战戏份大减，最终战依旧由奈叶和菲特来完成。同样身为女主角之一的八神疾风甚至连个变身画面都没有，让不少疾风粉丝泪流满面。虽然对于奈叶和菲特的粉丝来说自然头顶青天，但是纵观全局，就可以发现前后落差之大。而『StrikerS』最饱受诟病的地方则是画面的崩坏和人物的走形，实在已经到了忍无可忍的程度，比起『A’S』更上一层楼。当然最后又靠着 DVD 的大返工对画面进行了全面的修正，不得不让人认为这是有意而为之（就是为了要你去买 DVD 啊）。



看完『StrikerS』再看回去『无印』，就会有一种天差地别的感觉：一部是类似『08MS 小队』般的军旅动画，另一部则是『魔卡少女樱』般纯真的魔法少女动画。三位女主角也从可口的萝莉、惹人怜爱的对象成长成了威风凛凛、实力强悍的女军人。更在广大粉丝中分别获得了“白色恶魔”、“黑色死神”、“夜天魔王”等战栗的称号，究竟是谁让少女变成恶魔？是谁让魔炮系列发生 180° 的变化呢？根源恐怕还得归结到原作者都筑真纪自己的头上。

从『Triangle Heart』时代开始，都筑真纪就有一种“做大家喜欢的作品”、“在作为一个创作者前还是个监督”的惯性思维，这还是其同人创作时代遗留下来的习惯。创作一本同人志，需要根据预算和时间来考虑：究竟做什么才能取得最好的成果、最能讨好读者？到了制作『Triangle Heart』的时候，都筑真纪也依旧保持着这个思维，并不将自己喜欢的内容直接放入作品，而是参考旁人的评价积极地获取信息，将作品所表达内容的和角色表现进行最优化的处理。所以就算到了『魔法少女奈叶』系列中也是如此，都筑真纪都是将前作的最受欢迎之处保留以及发展甚至无限扩大，所以我们可以看到少女们是如何变成一个个恶魔般的狠角（误）。再加上都筑真纪从『Triangle Heart』时代开始就不喜欢对笔下的角色们进行最终配对，就算是最终走在一起的两人，也始终是生活在众多角色构筑的大家庭之中。这在『魔法少女奈叶』系列中也非常明显，虽然『无印』



最能体现同人中三位女主角性格的图

有着貌似男主角的淫兽（？），但是最终他也没有与奈叶走在了一起，最终在一起的反而是奈叶和菲特（？？）。后面两部『A’S』『StrikerS』中登场的主要角色也是如此，真正配对在一起并且结婚的男女可能是当初后日谈性质的『Triangle Heart 3』番外篇里奈叶的官配库鲁洛和他在『无印』中的部下艾米了，只可惜当年的库鲁洛到了“魔炮”系列里就变成了典型的配角兼路人，不提也罢。『StrikerS』里最有希望的艾利奥和凯洛到了最后也不了了之缺乏决

定性场面，至于谣传的“一天两次有时三次”什么的都是脑补。

虽然“魔炮”系列的走势的根源是原作者都筑真纪自己一手造成的，但是对这棵“墙头草”造成影响的还是观众自己。都筑真纪总是会采用最受观众喜爱的题材制作自己的作品，所以充其量其对观众们来说只不过是个万能的许愿机（圣杯么？），真正决定“魔炮”系列大拐弯走上“正道”的还是同人的力量。跟东方系列比起来“魔炮”虽然有所逊色，但是“魔炮”同人力依旧是一股庞大的力量。都筑真纪不喜欢官配的习性也很好地刺激了同人界，自由的风气一向都是同人创作的最好环境。在奈叶和菲特的王道配的光芒之下，种种配对以及分支同人剧情就如同树杈般迅速展开。跟官网的角色设定不同，同人界“魔炮”中的角色们都拥有她们的里性格，而最出名的莫过于女主角高町奈叶的“暴君传说”。

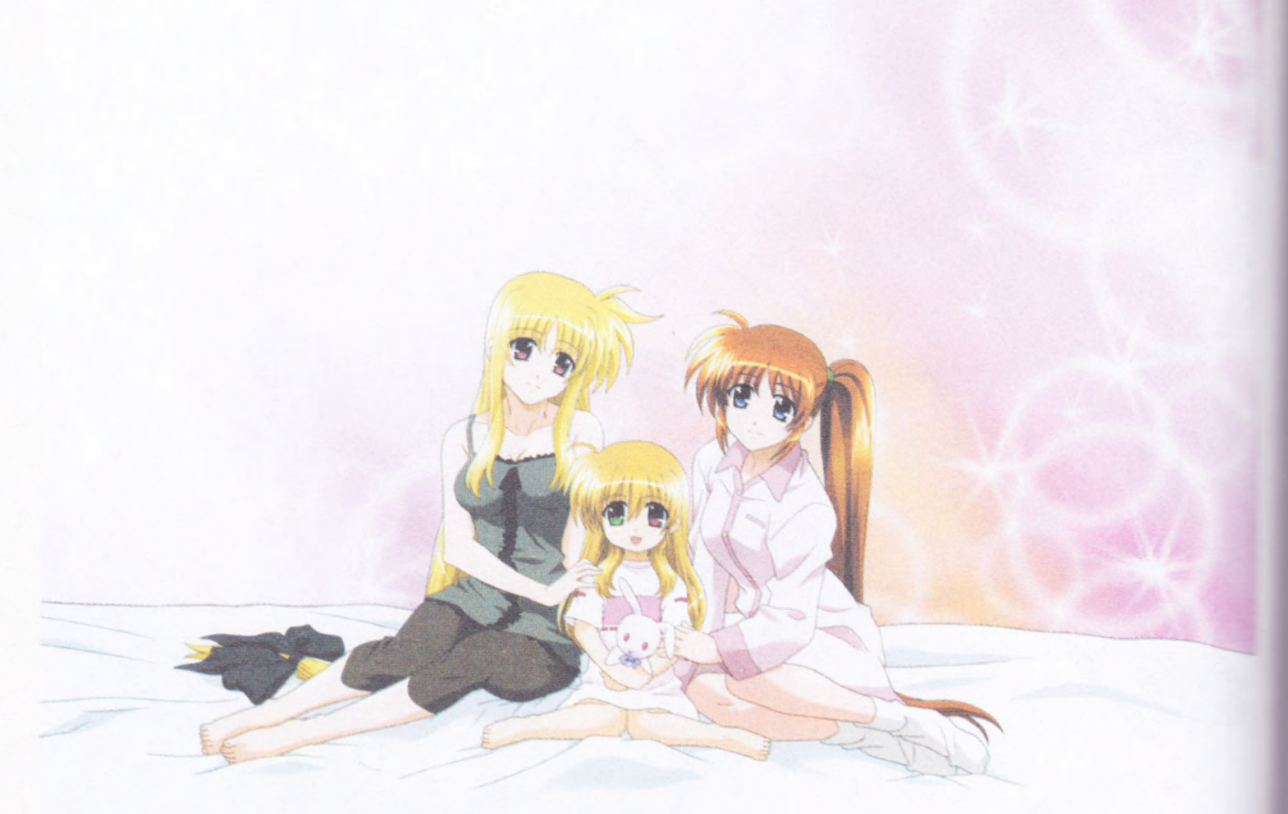
虽然“魔炮”系列的同人作品林林总总数量庞大内容各异，但是高町奈叶的性格基本是很稳定的，那就是——“全力全坏”、“恐怖”与“战栗”的代名词。老问重提，究竟是谁让少女变成恶魔？一切的契机还是来源于原作：第一季『无印』中，奈叶还仅仅是个个性早熟的 9 岁女孩，但是在对手菲特出现，自己想与其做朋友的意愿总是被无情地无视以及一次次的失败之后，奈叶问出了“如果将你打倒的话，你就会好好听我说了吧”的心声。后来的剧情中，奈叶“无情”地用巨炮将菲特成功地推倒在了自己怀里（无误），而这一小段剧情就是高町奈叶“暴君传说”的开端。虽不知这样的剧情安排是否是都筑真纪有意而为，但是奈叶“全力全坏（音同原句“全力全开”）”的巨炮威力还是深深地烙印在了观众心里。所以往后的同人作品中，总是奈叶攻菲特受。

而真正让奈叶被观众敬称为“白色恶魔”还是要回到『A’S』里的第九话，因为奈叶等人的百般阻挠，维塔非常愤怒地对奈叶骂道“你这个恶魔！”。这时从火海中走出的奈叶冷冷地接下了这句话“叫我恶魔也行，那我就用恶魔的方法来说服你们吧。”虽然这里看起来是想表现奈叶不惜一切也要阻止骑士团的决心，但这样的表现手法加上当时的氛围，实在让观众有种善恶颠倒的感觉。“白色恶魔”、“黑化的暴君”的威名就此频繁出现在各大同人作品之中……

结果这些作品都被都筑真纪看在了眼里，并适当地吸收到了『StrikerS』中去，所以到了『StrikerS』第八话，面对违反了训练方针的蒂安娜说出了“头脑稍微冷静一下吧”的奈叶，在已经剥夺了其队友中岛昴的行动力的情况下，在蒂安娜已经无力反抗的情况下，仍全力发出两炮将蒂安娜轰至失神倒地。“头脑稍微冷静一下吧”明明带有劝说对方的和谈味道，但接下来奈叶便立刻全力全开炮轰对手，这种“杀鸡儆猴”的手段实在让不少观众愕然震惊，“奈叶黑化了”的呼喊声瞬间此起彼伏。再加上在『StrikerS』故事中奈叶被外界称为“任何人都认可的无敌 ACE”、“ACE of ACE”，以及因训练新人的方式极度严苛而被部下称为“恶魔教官”的设定，都可以看出都筑真纪很明显是在迎合广大同人创作者以及大部分观众的特殊胃口。

而伴随着奈叶一同被被恶魔化的，就是她手上的魔导器“Raising Heart”，这个经常会在奈叶轰出巨炮后自问“是不是太过火了”的时候说“Don’t worry”的毒舌魔导器在许多观众的心里乃至同人作品中都被当成奈叶黑化的元凶。除了“Raising Heart”，奈叶手上最强的魔法攻击招数“Starlight Breaker（简称 SLB）”也一同被神化，在网络上“SLB”甚至已经成为了“地图炮”的代名词。而“SLB”的恐怖原作中也有所提及，『A’S』第十话里，当暗之书复制奈叶的招式发动“SLB”时，在场的战友看到都拼命逃得越远越好，只有被菲特抱著逃的奈叶满脑问号地问菲特“不用离这么远吧？”此情此景想必『无印』里正面挨过奈叶全力全开“SLB”的菲特只能苦笑“没被自己的招式打过就不知道自己的招式有多恐怖”。

比起被黑化神化的高町奈叶，另一位女主角菲特在同人手中性格的转变最为微小，大家基本都将精力花去 YY 她与奈叶的百合以及谁攻谁受去了。从『无印』最后的结局大家都一目了然，这就是赤裸裸的百合啊。而到了第二季『A’S』中奈叶和菲特两人已经到了形影不离的地步，这自然也给观众带来了大量的遐想以及脑补的空间。『StrikerS』中更是已经到了同床共枕的地步，甚至连女儿都有了（领养），看来两人为夫妻已经是不争的事实了（爆）。虽然在同人界奈叶攻菲特受、奈叶为父菲特为母早已成为了共识，但是这方面都筑真纪并没有完全妥协。在官方设定乃至原作剧情的细节中都可以看出菲特为父奈叶为母的倪端，而且高町奈叶的声优田村**ゆかり**在接受采访的时候也曾公开表示过菲特就像王子一样。虽然菲特在『StrikerS』中散发出强烈的母性，但是在奈叶面前她依然处于好“丈夫”的位置，当然现在女攻男受的情况早就屡见不鲜了，而菲特为慈父、

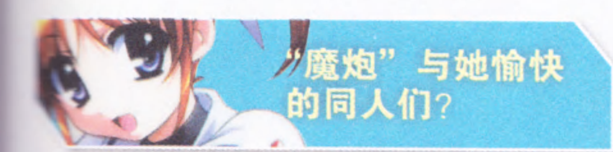


一家三口

官方漫画中也有刻意黑化奈叶

奈叶为严母这一设定也成为了官方与同人两者观念完全相反的少数例子之一。

至于八神疾风这位在原作中就被称作为“最后的夜天之王”、“时空管理局的最后王牌”的幕后 BOSS 也自然而然的被钟爱阴谋论的 11 区友人们冠上了“阴谋家”的帽子。而她本身也是从『A’S』到『StrikerS』过程中性格上改变最大的一个角色，“成长”一词用在她身上最恰当不过。KUSO 的设定上，由于疾风在『A’S』里有帮众守护骑士设计服装的情节，所以常在同人作品中被设定成喜欢让人 Cosplay 的腹黑形象。再加上在广播剧中有袭胸的剧情，所以也常被恶搞成有袭胸的嗜好，绰号“夜天之袭胸王”。



怠惰的日常

说了那么多“魔炮”的同人设定，那么就不得不提及几部在『魔法少女奈叶』系列同人界中占有重要位置的同人作品了。这其中有一部有如“同人界中的官方”般存在的漫画，其名为『怠惰的日常』。这部几乎将原作中透露的细节捏他全部挖掘出来进行放大的爆笑四格，为后来公认的同人设定提供了最初的雏形。在这部『怠惰的日常』中我们可以看到有着被称为“恶魔之心”的魔导器陪伴在身边的奈叶、无时不刻在妄想着如何推倒奈叶的糟糕版菲特、脑内塞满了 Cosplay 衣服设计念头的八神疾风以及被疾风糟糕理念洗脑下的众骑士们。



怠惰的日常

『怠惰的日常』在不违背原作主要剧情的情况下将 KUSO 发挥到最大，堪称『魔法少女奈叶』系列入门级的教材。『怠惰的日常』属于作者主页连载的同人漫画，目前已完结。值得关注的是，在『StrikerS』的时候『怠惰的日常』曾经放出了一个看起来无比正经的以高町薇薇奥为主角的 KUSO 企划，而现在这个企划已经被官方漫画也就是『魔法少女奈叶』第四期『魔法少女奈叶 VIVID』实现了，这不得不感慨都筑真纪这台万能许愿机的强大功能……。

本気狩！？なのはさん

『怠惰的日常』之后，还有一部目前尚在作者主页更新中的 KUSO 四格——『本気狩！？なのはさん』，按照故事介绍大致就是一个稍微有点好战、在听别人说话前先用最大火力打个招呼的抒情诗般的魔法少女奈叶的故事。本作中的奈叶俨然是个恶魔般的存在，兴趣是欺负菲特、愿望是让菲特生不如死的她无恶不作，和疾风是恶作剧的搭档。而如同众人玩具般的维塔和八神家备用粮扎菲拉等 KUSO 设定也让不少读者捧腹，基本是 KUSO 内容的集合。



本気狩なのはさん

我的魔法少女奈叶妄想版：序

当然在同人界中每届 COMIKET 上发布的同人本才是“魔炮”系列的中坚力量，在大量的糟糕本中自然也诞生了不少精品和不少创作出它们的社团以及个人。C73 开始逐期发布的『我的魔法少女奈叶妄想版：序』就是其中一个突出的例子，这个将“魔炮”与『新世纪 EVANGELION』诸多设定别具一格地统合起来，在融合出来的全新世界观中讲述魔炮少女们对抗使徒的同人作品，以漫画加设定集的方式将



我的魔法少女奈叶妄想版

读者逐步带入那个以 EVA 的世界观讲述魔炮少女们故事的世界。『我的魔法少女奈叶妄想版：序』每章的标题都采用了 EVA 式标题的设计，当然其中更有不少 KUSO 类的设定，诸如八神疾风的类似 GP-03D 一般的装备等。目前看来该系列还没有完结的迹象，将会成为不少粉丝的 COMIKET 必收之物。

魔法少女奈叶 Betrayers

之前一直沉迷于型月世界并倾力打造“阿茶子 SWORD DANCERS”系列的“比村乳业”在 C74 上突然一反常态的发布了“魔炮”系列的第四期妄想篇『魔法少女奈叶 Betrayers』。该作完全将奈叶和疾风黑化 BOSS 化、悬念丛生的故事编排方式，配以魄力十足的战斗场景描绘，让不少读者热血沸腾。短短的 60 多页就很好地承接上了『StrikerS』的剧情并将整个世界观进一步地扩大，最后在高潮部分戛然而止，让许多读者揪心不已，甚至有人喊出了“第四期就照这样来好了”的想法。只可惜比村奇石本人的随性而为让这个计划流产，『魔法少女奈叶 Betrayers』发布的同时便在后记中透露不会有后续，实在是同人界的一大遗憾，否则达到 STUDIO IMIGABUCHI 的『RE-TAKE』高度也不无可能。▲



比村



うぱ小屋

Master

C74上“うぱ小屋”的一本『Master』骗走了许多“魔炮”粉丝的泪水，因为失去魔力而无法飞行只能躺在病床上的奈叶将自己的魔导器“Raising Heart”送给了薇薇奥，坐在病床上看着窗外天空的奈叶的背影到现在依然让笔者记忆犹新。

PLUM

一直执着于为“魔炮”系列绘制同人作品的“PLUM”则是同人界一个颇有名气的老牌社团了，近年来历届COMIKET都有“PLUM”的身影。口味有轻有重，全年龄也不少，特点是彩图众多质量上乘，对“魔炮”系列有爱的必收的精品。



PLUM

鸭川屋

“鸭川屋”也是目前少有的“魔炮”专攻的画师之一，跟“PLUM”画风比起来“鸭川屋”的画风更偏向肉欲一些，但是更贴近原作画风画工也更细腻。画师是很明显的丝袜控和足控，本子口味各异单挑、双飞、群P都有，个人主页更新很频繁，有兴趣的可以留意。





鸭川屋

“TRI-MOON！”从C73开始就转战“魔炮”，而且还是少见的全彩本，虽然有少量漫画，但是主要还是以单幅的彩图为主。大量优秀的彩图虽然糟糕度不低但是仍让人无法忍痛割爱。

由于篇幅的关系，以上仅为列出了一些“魔炮”专门向以及笔者较为欣赏的作品，“魔炮”系列的优秀同人要介绍起来恐怕得各位来和笔者进小屋听笔者讲三天三夜了。所以这次就到此为止，距离又一次的COMIKET已经不远，这次又将有多少优秀的“魔炮”同人作品涌现出来呢？值得期待。



第四期更名“魔法战记”，“魔炮”萌燃两手抓齐头并进

不久前公布的“魔炮”第四期企划正式宣布这个原本由一句玩笑话而逐步开展的庞大计划并没有停止的准备，新一轮的“魔炮”攻势即将展开。在去年C74上发售的如同剧场版一般的广播剧『魔法少女奈叶 StrikerS Sound Stage X』之后，“魔炮”的第四期已经正式确定将以两部漫画的形式重战江湖了。这两部漫画都是都筑真纪本人担当原作，邀请其他漫画家进行连载。而这两部漫画分别就是绯贺ゆかり的『魔法战记奈叶 Force』，在这部首次将惯例的“魔法少女”前缀替换下来的漫画中，我们永远的女主角——高町奈叶已经到了25“高龄”，果然就算连都筑真纪也认为女性到了25岁内心就不闪耀了么？第二部则是藤真拓哉的『魔法少女奈叶 ViVid』，在『魔法战记奈叶 Force』放弃了“魔法少女”永恒主题之后，『魔法少女奈叶 ViVid』好歹还是将这个魂魄很好的传承了下来。只不过故事的主角换成了高町薇薇奥，新一代魔法少女的诞生并不代表曾经的少女们被遗忘，因为都筑真纪还准备了专门为她们设计的舞台，那就是——剧场版。

看了上文的朋友已经知道，“魔炮”系列从『无印』到『StrikerS』有着极大的落差，『无印』虽然是第一部，但是面对后面两部中不断扩张的世界观设定还是有些无能为力了。为此剧场版电影『魔法少女奈叶 The MOVIE 1st』就即将将『无印』按照『StrikerS』中的设定进行重制了。9岁时期的女主角高町奈叶和菲特无论战斗服、魔导器亦或是战斗方式都更加趋向机战化，看来『超级机器人大战』系列对于都筑真纪的影响非同寻常呢。

就这样，随着第四期的公布以及剧场版的步步逼近，“魔炮”系列要说停止为时尚早，究竟都筑真纪与『魔法少女奈叶』能否再战10年？能否让所有粉丝都买三份？究竟第四期的动画何时播映？一万个究竟都无法动摇默默等待着的魔炮粉丝的心，因为我们知道更好的魔炮作品将会在未来等待着我们，那些“以炮交心”的魔炮少女们永远会在我们心中以最完美的姿态显现……。▲



魔法战记奈叶 Force& 魔法少女奈叶 ViVid



Profile

神猫　Masterz



别名：色猫，工口猫，雄性，四眼，中国第二代外包动画制作人，曾参与制作《EVA》、《X战记 电影版》、《Bible Black& 新 Bible Black》、《火影忍者－疾风传－》、《网球王子》、《柯南 TV& 世纪末的魔术师 & 朝向天国的倒计时》、《西の善き魔女》、《北斗神拳 电影版》、《飞跃颠峰 2》、《天元突破》、《大剑》、《HELLSING TV&OVA》、《Macross F 现行放映版》、《空之境界》等近百部日本动画，现任职某日本动画公司中国分公司担任要职，近期正在制作《新 EVA·破》及《新魔剑美神》……

燃えろ！我がアニメの魂

我的动画制作回忆录

GONZO 的新内幕以及『EVA·破』清晰剧照设定！

❶ 关于深夜动画

话说这个月还真是忙得够呛，总公司那里传来了各种给 TV 版擦屁股的退修卡和打着一般向旗号的很工口很暴力的深夜动画。有人可能要问深夜动画是什么，算了本猫就当一把不说明会死星人吧（资深人员请跳过本节 ~–v– ）顾名思义就是指在深夜时段播放的 TV 动画。虽然没有明确的定义，但是现在主要指民营电视台（尼轰五大台：东京、朝日、日 TV、富士、MBS) 以及其他 BS 各台（卫星放送及部分收费台）在 23 点到 27 点（就是第二天的凌晨 4 点。节目表上为了方便用户查看一般都写成之前一天的时间就是 24+X）间播放的动画。

另外，UHF 动画（基本上以 DVD 销售公司为主题，不受电视台控制的动画都这么叫）有很多也是在这个时间段播放。这些作品主要以动画 fan、一般年轻阶层（初中、高中生）和未知的宅腐生物为对象，特别针对住在地方（民营电视台的频道只能收到 4 个台以下的地方比如偏远山区）的动画 fan，以促进日后发售的 DVD 和关联作品为主要目的（神猫小常识：这



而深夜档的放映时间大多为 1 季 ~ 2 季，也就是三个月到六个月，极个别的会有 2 季 6 个月、24 ~ 26 周。极其极个别的会有 3 季、4 季直到 N 季……）。这个时段播出的动画除了原创的之外，还有基于热门漫画、轻 / 猎奇小说、人妻——哦 ~ 不对！是人气游戏的改编作品。内容以大家（这个时候会看的人）喜欢的恋爱、萌、动作、SF、热血萝卜、工口擦边这些类别为主当然还有其他的一些混合型。

前一阵子我们制作的马库骡死 F（Macross F）和出包王女(To Love る Trouble)就是深夜档。因为内容管制比白天和黄金档的尺度略微宽松（这个略微嘛…. 各位自己理解），所以画面和内容表现经常会有很多工口擦边、重口味和过激的东西出现。

2 动画工作的欲仙欲死

自从触手基佬 JEDI 在杂志上刊登了本猫的征女友广告后，本猫收到了很多很多的信——很多根本和征女友无关的信。而且大部分都是宅男发来的 Orz，我错了！错在不该在这本宅男



杂志上登这种广告，本猫太愚蠢了，这是何等的师太啊！看来我应该叛逃到《801 彼女》之类的杂志去写东西登广告……

话说来信之中五花八门的什么都有：什么要 XX 声优签名的、冒充妹子骗动画设计稿的、有“痔”青年慕名拜师的、推销动画用品的以及别的杂志来挖角的（基佬给我涨稿费和妹子吧！）应有尽有。其中最搞笑的就是有人来信问中古神（**かんなぎ**）的六指事件是不是我干的,SUN！当然不是了。就算是我也不会承认的，更何况根本不是我做的。真的，是真的……

好吧！我承认我们公司做了一点，就那么一点点，加起来不过是三十几卡而已。不过本猫对天发誓，真的是一点都没有参与这个项目，如果我说谎 JEDI 就天天被死基佬菊爆（他好像现在就是这样，和群里的死基佬们激情四射地疯狂搅基……）。当时因为被『**新造人間キャシャーン**』和『扭曲金刚』的构图 SUN 得欲仙欲死，哪里有时间去搞那个东西。不过在这种享受冲击人体机能极限的状况下，也会出现类似的画面崩溃、人体扭曲、五官移位等等各种非正常画面。因为这个时候大家都被 SUN 得已经燃烧到苍白，到了失神得已经根本不知道自己在画的是什么了，完全是凭借本能和 BASE SKILLS 在硬撑着。高强度连续加班会造成视神经紊乱及脑功能障碍同时发生内分泌紊乱，大小便失禁……总之就是已经到了垂死的边缘状态（朋友说他有一次看到一自己身处一个鸟语花香的空旷草原上，面前不远处有一条非常美丽清澈的河……）。在这种状况下能画出东西来





已经是奇迹了。

我记得我们总公司的一个写脚本的，有一次在酒后瞎扯的时候说他的一个朋友（某著名同人工口画师）就曾经有一次因为多日连续奋战终于把人物的左右手给画反了……一个资深的专业美术工作者在正常情况下（抽风、RP 或大姨妈除外）基本上只有千分之零点零零零零一的可能性会出现这种问题。不过这仅仅是在正常状态下，如果你试试两天两夜不睡觉坐在透台前连续工作只靠一点点零食和运动型饮料或者神奇的精力恢复剂（不含牛磺酸的那种）来维持自己最低的生理机能同时要面对来自监督、制片人和上级公司的精神压力的话，估计还没等画完就可能已经被战翻在地，甚至有些精神和意志比较脆弱的彻底脱力从此一蹶不振，萎此一生了——就是淡出业界了。

以前有个业内的朋友说，他有一个刚毕业的死大学生朋友想去学做动画，他好言相劝说这行是慢性自杀像他那么受的人会被 SUN 到死的。可是那个朋友怎么都听不进去，最后朋友只好让他来公司新人部实习。结果，还不到 2 个月他就被 SUN 得高潮一波接一波，没几个月就彻底不行受不了，迅速的辞了职回老家结婚去了，真的是结婚去了……

❸ 动画可不是轻松的工作

说实在的这个朋友还真没有怎么被 SUN 到，最多也就是二十个小时连续工作而已，这对我们来说根本不算什么，太小 CASE 了。而且他只是绘画功底不到位在反复返工而已，真正并没有画几张。他主要还是在透别人的成稿在描画，连动画都没做几张（做完了因为质量

不过关，被动检打回去重画）。弱啊！实在是太弱了！真是未够班啊～！动画行业是个弱肉强食的行业，你没实力，下场就是死！你不耐SUN，下场就是死！你没在规定时间内完成工作，下场就是死！你生病了想休息，下场还是死！总之一切不良因素的后果就是死！我们每天都是生活在水深火热之中，面对的是永无止境毫无仁义可言（向老板抱大腿痛哭流涕的说求饶）的血腥战争。

可能有人会问你们那么大的公司就不能好好地安排一下自己的工作和作息时间吗？有计划性地安排作息时间？别傻了朋友，既然你迈入了日本动画制作这个修罗场，特别是做日本外包动画这行你就不要梦想……不对应该说是不要妄想能有规律的作息时间。自己做的计划赶不上突如其来的变化，经常是本以为今天可以休息了，结果刚出门电话就来说 XXX 那边发过来一堆救命的活（江湖救急），今天 X 点之前不管用啥手段一定要完成，明天傍晚就要播的。于是只能一边问候着发卡人和制作公司的全家一边很不情愿地画着图。

除了这种活以外我们还有网传的催命活、由日本航班带过来的活、关系公司做不过来发过来的救命活、靠着老板的面子接到的友情活，还有比较有背景的公司（总公司那边得罪不起的人发过来的活等等各种各样五花八门的活。所以我们的生活绝对是毫无规律可言，经常三天两头倒时差。听说国内（专做国产、原创、非日米直属或非外包之类）的动画公司都是过着非常幸福的早九晚五的的坐班生活，不管干多少每个月只拿固定薪水（所以就尽可能的慢慢做），每天闲得蛋疼。但是做日本动画的就没有那么好的事了，拿我们公司来说吧，我们的薪水是和工作量挂钩的，虽然有底薪但是那么一点点钱根本不能满足一群已经宅到废的死动画师的消费欲望（被日本人带坏了一个个都是浪人，月光党），所以不干活你连饭都吃不上。

下面再说一下我们公司的人员“营业时间”。除了后勤、庶务部门以外，一般工作人员中午左右到达公司即可。主力人员比如监督、执行监督、作监和原画等部门的人最早会在下午两点左右出现，然后三点左右开始由头安排今天的任务或者继续之前未完成的工作（也就是不太着急的项目，要是着急绝对不会让你拖到第二天，你就算是死都给我死在公司的透台上）。可能有人看了会说不用守点这是多么的幸福啊！幸福你妹！我们一般都是通宵干到第二天凌晨 3、4 点钟才收工（这个时间本猫说的是原画部，上色和动画部下午就开始工作了而且可能会干的更长。），忙起来的话基本上是连轴转。我们现在的记录是两天零十六个小时连续作业（除了吃饭上厕所）没有任何休息。我的最高纪录是连续住在公司二十一天。当时别说睡懒觉，就是小眯一阵子都是一种很奢侈的行为……

那么有人可能会问你们被这么个 SUN 法公司会有补偿吧？嗯，有是有，不过补偿也是因人而异。好一点的或大规模正规的涉外动画企业再者就是老板比较有人性的，会考虑让被 SUN 得差不多的员工休息几天或者请几个主力



猛将去腐败一下，日本放春假的时候（如果当时有项目，那么时间往后顺延）会组织员工出去春游之类的活动。所以一般做日本动画外包或者像我们这种日本直属公司都是三百六十五天 × 二十四小时有人留守（有人留下值班，同时会保留一部分制作力量应付各种突发事件），因为你实在无法预计下一分钟会发生什么，无法知道又有哪个公司的制作进行会突然打电话过来，更不知道总公司会不会又搞突然袭击发一些要人老命的催命活过来。我们每天都生活在精神紧绷状态中，不要以为本猫是夸大其词在开玩笑，我们总公司就有几个制作进行和监督被活活累死了。所以奉劝各位想要入行或者将来立志想要从事动画行业的有“痔”青年们一句，苦海无涯回头是岸。

4 关于人体的闲谈

最近的『女王之乳』（QUEENS BLADE）的动画版不知道各位看了没有，动画画面非常精良，据朋友说这部片子的投入很大而且从执



行监督到原画都是圈内比较牛X的人。本猫抽时间去看了一集结果被原画班底SHOCK到了——原画里面出现了漆原智志、梅津泰臣、大张正已；外包公司的部分里看到了横田守的公司……这些可都是当年靠着爱以动画为业，靠工口走红的前辈佬湿们啊！果然这些佬湿的人体构图功底不是一般的强，那个腰，那个身材，那个姿态，那个**おっぱい**……不愧是靠画工口起家的大湿！在如此强大的实力面前，我等半吊子废柴人士瞬间被轰杀扑街，不，连渣都不剩。

现在有很多非科班（甚至科班出身的）画师在画裸体或者露肉比较多的画面时经常在人体的细微处出现这样或那样的小问题（肘关节、耻骨造型怪异或者干脆就是错的），因为他们成天画的都是穿着衣服的人物，就算结构上稍微有问题也可以用服装道具之类的东西掩盖住很难发现。但是画工口啪啪啪之类的东西就会……说白了就是人体素体的描绘不过关（人体写生画少了未够班）。但这种情况很少出现在工口漫画家身上（巨X、猎奇和其他重口味的除外），就算是脸和背景什么的画的很惨，但是几乎没有一个画身体会出问题的。特别是在这群画工口的插画漫画家从良之后，画出来的东西依然很有肉感和美感（如TONY、大幕、湿吹之流..）。

就拿本猫身边的一个朋友说吧，他做的某些东西很多男性朋友一定看过比如动画版『BIBLE BLACK』（黑暗圣经），那家伙是这个动画的原画师（**よし**天亲传弟子哟～），他的造型能力，特别是女人的裸体造型功力是异常之高，对神态和身体的把握更是到了“如火纯情”的地步。至于画得咋样，各位可以去看看『X』、『拜托了老师』、『YIN魔圣战』、『BIBLE BLACK』和『AFRO SAMURAI』（爆炸头武士）这几部动画，还有『河源崎家之一族2』、『脱衣雀2、3』这几个游戏，看看这家伙的人物造型功力有多深厚（各位看片子的时候要带着学习观摩的眼光去看，不要被片子中的不良内容所迷惑）。但是就在这家伙因为做了工口而磨练了一手过硬的人体造型功力的时候，却也给他留下了一生都无法抹去的伤疤。正所谓是一日做工口、一生为工口。你一旦做了工口，就一生都洗刷不掉高悬在头上的工口画师之名。对宅男和生理健康取向正常的纯爷们来说，能画出画面优良具有美感的工口图的人都是大湿，会成为被他们顶礼膜拜的偶像。但是一旦换成了妹子……所以这家伙一直后悔为什么要画动画！为什么画工口！ XD

5 GONZO的悲剧

话说自从本猫从老东家GONZO出走自立门户后也有N个月的光景了，前几天有个以前GONZO的同事闲得蛋疼打国际长途和本猫闲聊，我们从人参啊，理想啊，GAME啊，妹子什么的一直聊到以前的老东家GONZO的事。据说他们的日子是越来越不好过了，这家伙说前几天BA东京监查法人（GONZO的监查负责机构）来对今年上半年N个月的公司账务进行清算，据说是极为混乱，会计师整整花了10天时间（据说是一边整理一边骂）才基本整理好各种账目……

据他说现在GONZO的账面上非常不乐观，而且因为海外市场（不包括大陆地区，日本人把大陆普遍看成一个群魔乱舞，但满地黄金的无法之地，还有几个J人借用“馒头隔夜”中的一个名词来形容大陆，就是“OUTER HEAVEN”）DVD和周边贩卖受到了下载党的沉重打击销量和利润严重下滑。按现有的数据推算，预计的销售额只达到了61亿日元到63亿日元之间，在利益收入方面远远低于过去所猜测的数值（这其中有很大一部分都是“漫天都飞小裤裤”、“结婚塔”和“百合麻将女”所创造的收入）。据说营业损失保守计算达21亿2000万日元（只是最保守的如果连一些零七八碎的都算上估计会过22亿），经常损失23亿5100万日元（和前面的一样加上乱七八糟的消耗超过24亿8000万日元了），以本期纯损失34亿100万日元的高额负盈利，达成了自2008年以来的大幅度连续赤字的新纪录。作为GONZO的两大主战动画与在线游戏（结婚塔ONLINE和几个不知道名字的鸟游戏），动画事业销售额为40亿500万日元，营业损失15亿9700万日元依然亏本，在线游戏事业虽然未到亏本的地步，但22亿9600万日元的销售额，把七零八碎的钱凑在一起营业利益只有1亿2870万日元（估计他们能把零头凑整到2900万），对于一家以动画起家以动画为业的会社来说是何等的师太啊～！

在BA东京的监查报告数上显示，GONZO目前依然持续在营业损失状态，计入本期纯损失，对于GONZO目前的债务状态，能否确保债务偿还资金他们持保留态度。同时，除了营业亏损方面，银行贷款的每月偿还金GONZO也不能按时偿还，对GONZO是否能继续存在表示疑问。而对GONZO目前能否提出有效的

经营计划，由目前的状态判断已经充分显示了可能性低于 5%，运转资金方面也即将到达极限；并且因为不能得到公司的清单与财务报表等。为 GONZO 提供贷款的银行方面已经将其名字列入债务偿还危险名单之中，同时对其继续贷款事项保留意见，可以说 GONZO 离彻底回家结婚不远亦。月底的董事会不知道会有什么样的安排，据那个朋友说有可能会停止 MMO 方面的运营……谁知道呢，到时候就见分晓了。不过不排除咸鱼翻身的可能，比如遇到国外的天使投资人或者被某个有米的宅人公司收购（像龙之子那样）之类的好事。在此本猫衷心祈祷希望 GONZO 能撑过这一劫吧！！

6 EVA・破的爆料

前几天被拥有萝莉身材大叔心的邪恶的天极动漫头首天仓濡妹子称本猫是京黑王中王？NO！NO！NO！！这真是天大的笑话，本猫不是京蜜也不是京黑，本猫只是站在客观立场上以参与过京安尼项目的动画人（正在做“少女玩吉他”和“冷宫”）和一个从业者的角度来阐述事实而已。除此之外歹毒的天然妹子，竟然还以美色为饵向本猫窥探『EVA破』的信息收集第一手资料。只怪本猫意志不够坚定，在她萌萌的脸蛋面前迅速败下阵来，不小心泄露了一点点（真的只是一点点哟）EVA 的资料，估计这篇发稿的时候电影各方面的资料已经满天飞了（而且 6 月 27 号就上映了），甚至教主様自己已经开始卖相关资料骗钱了（人家连泛用决战内裤都卖了，还有什么不能卖？），口黑口黑～既然人家官方都放出来了那么本猫就什么都不用怕了，少放几张也是可以滴。



『EVA・破』有一部分原画动画是源自 95 年的初稿，当然还有一部分进化修改版。另外据消息灵通人士透露，6 月 10 日发卖的《NEWTYPE》的 7 月号将采用“EVA NEWTYPE DOUBLE NAME”大特辑的形式为即将在 27 号上映的破电影版进行宣传，同时还有 EVA（真希波役的坂本真绫、美里大姐役的三石琴乃和绫波丽役的林原惠等人专访。特别是三石大姐专访里面会有她参与制作 PS3 的『葛城美里报道计划』时的一部分内幕和很多牢骚话 ^^）和凉宫（12 页大特辑，里面有……我就不说了免得再被人干！）的专题报道，有条件的各位可以去买来看看。朋友说这期会送 EVA 的 T 恤（那个 J 人的消息大部分还是很准的，估计这篇文章登载的时候差不多也有结果了），封面应该是穿战斗服的明日香……



好了！说的也差不多了，这期就到此为止吧，下次连载就不知道是什么时候了，如果有软妹子发 MAIL（最好是附上照片 ^^）鼓励的话本猫可能会从百忙中抽出那么一点点时间来…嘿嘿嘿，那么各位保重。▲

华丽阵容的东方塔罗牌强势出击

ART BOOK

东方塔罗牌《Arcanum paradisus》

■配置：塔罗牌（大阿卡纳牌 22 张）一盒，50P
彩 A4 解说画集一本，手提纸袋一个
■售价：70 元（套）
■首发时间：2009 年 6 月 7 日，上海 COMICON

STAFF

■主催：轩辕诚（香香）
■排版设计：月代 彩
■文案：F / S.Advent
■参与作者（首字母顺）：
AKN / Aprilred / Archlich / BIBIA / Elna /
ZHENG
javachan / Lain / RiE / S.Advent / Sakuras
Sayori
黑华诞 / 咖啡猪猪 / 匿名作者 / 谜肘 / 牡丹 /
名雨 / 夜・艾露达
特别感谢补天窗达人：S.Advent / 谜肘

关于塔罗牌

“前言，就是很装B地说下这套东西是干嘛的。”

——香香

Tarot
塔罗

“塔罗”(Tarot)这个名字的起源已不可考，世说纷纭，我宁愿相信它没有起源。最初，塔罗是在欧洲基督国家流行的纸牌，直到18世纪，才开始被用作占卜。

一副塔罗由78张牌组成，1张“愚者”(Fool)，21张“王牌”(Trumps)，以及四套A至10的数字牌和四张人头牌。

塔罗牌的占卜主要源自犹太教的“卡巴拉”学说(Kabbalah)，如“卡巴拉生命之树”(Tree of Life)，以对卡牌的解读来洞察被占卜者现在和未来的状况。除愚者和21张王牌以外的牌称为“小阿卡纳”(Minor Arcana)，分别代表地，风，火，水四种元素（五芒星－地，宝剑－风，令牌－火，圣杯－水），这四种元素是塔罗的能量源泉。愚者和21张王牌称为“大阿卡纳”(Major Arcana)，从0(愚者)至XXI(世界)标记，它们带有复杂蕴意的画像，常用来占卜人生中的具体问题。

Major Arcana
大阿卡纳

22张大阿卡纳牌最早在19世纪被作家Jean Baptiste Pitois用作占卜。每张大阿卡纳(Major Arcanum)牌描述一幅场景，包含人物以及其它元素。大阿卡纳的画像以大量具有象征意义的细节来诠释牌名，与小阿卡纳相比，大阿卡纳被用来进行更为深入和高阶的占卜。



大阿卡纳往往被作为塔罗的代表广为流传，许多后世的作品都在向它致敬。比如死亡之屋(House of the Dead)系列每个BOSS都是以大阿卡纳牌名命名，我在死亡之屋III就是被最终BOSS“命运之轮”(The Wheel of Fate)长达半小时的蹂躏中抑郁而亡（命运多舛啊，关键时刻买币要排队！）……

Spreads
牌阵

进行塔罗占卜，需要洗牌后将牌按照一定形状排列，成为牌阵(Spreads)。牌阵也是需要解读的一部分，牌阵的不同位置可能代表过去、现在、未来或者其它角度的不同方面。

最经典的牌阵是凯尔特十字(Celtic Cross)，虽然很流行，但其实这样由10张牌组成的大牌阵是很难准确解读的……此外还有马蹄铁(Horse-shoe)、生命之树、镜像、圣三角等牌阵，不同牌阵有着不同的占卜目的。▲

名为【离别与复生】的前奏曲之第二乐章

《凤凰花开 ~Fantastic Land》第二卷·发售预定

关于作品内容

总之，在一年之后，“盈月史记”系列的小说版——《凤凰花开》第二卷回来了。

这一卷的内容是从第二篇章《红魔馆》的后半（也就是第一卷结尾的部分）开始，到第三篇章《收获祭》的前半为止。东方的原设，盈月史记的二设，在这真实世界中的校园背景下，开始一点点的铺展开来。相比第一卷还是以单纯的校园冒险为主的简单剧情，第二卷在背景设定方面会开始深入。众人的身世，“重建幻想乡”计划的线索，“敌人”的存在，都会在第二卷中一一点明。

追加：

・未发表的番外篇，关于主角们的校园生活等。

・全人物（图文）设定以及剧情相关的世界观设定、专有名词详解等等。

・挑战蜘蛛网密度的前两卷全部出场人物的彩色 Q 版人物关系图。

・大量的情节修正（设定表述、描写、对白等等）。

幕后制作

Archlich 依然被拜托画这次的封面，这次估计也依然要拖到最后一刻才交稿……

另外，这次的制作阵容中加入了新人，谜肘——宣传《东方绮绯纭绛》那一期《二次元狂热》的封面作者，以及这次的《二次元 1-3 期限定合订本》封面作者都是这个 mm 哦，本次由她担纲彩色拉页以及人物关系图的 Q 版人物部分。

另外计都水银镜终于也被我拉下水画色色的画面了……下一个会是谁？会是谁？

关于舞川学园的制服，被人吐槽说很像 To Heart2 的制服（何止是像根本就是嘛喂喂），当然还是有一定的细节上的不同的 orz ……蝴蝶结啦丝带啦什么的……

对没看过第一卷的人：

第一卷现在也会再版哦。将会和第二卷一起在 7 月的 YACA 上首发，接下来全国各地的漫展都会有卖。请两卷一起买，一口气看完吧（鞠躬）。

NOVEL 凤凰花开 ~ Fantastic Land · 第二卷

■收录：第二篇章《红魔馆》后半，第三篇章《收穫祭》前半
凤凰花开第一卷・加印决定

■构成：长篇小说（11w 字）+ 彩色插画 + 黑白插画 + 特典海报 + 纸袋 + 未发表番外 + 设定集 + 音乐 CD（待定）

STAFF

■主催 & 概念策划：lastsep
■小说作者：lastsep
■封面：Archlich
■彩色拉页：谜肘
■插画：计都水银镜



简单的人物设定

久石 诚

读者们都讨厌的男主角，故事发生的小镇的原住民，平时的个性很消极，但是随着在整个事件中越走越深，正在变得一点点认真起来。

身为灵梦的同学兼死党，最近也被确认是灵梦的“引导者”，并且也习得了和幻想乡少女们一样的用弹幕与 Spell Card 作战的能力。

在红魔馆的密室中遇见了名为爱丽丝的神秘少女，因为好奇而一点点地接近着对方。

浦泽 秀树

男主从初中开始的友人，灵梦的三个死党之一。个性很怪咖，却有敏锐的观察力。虽然实际上个子很高，伪娘化之后却相当完美。以欺负菅野瞳为乐。

身为“不知情的味方”类的角色，并不知道灵梦的真实身份，只是单纯的以朋友身份守护着灵梦。

菅野 瞳

同样是灵梦的三个死党之一，秀树的恋人。四年前灵梦刚来到这个小镇，并在主角们所在的学校就读的时候，曾经把灵梦当做自己的敌人看待。然而现在的菅野瞳却成为了四人中的搞笑角色（还有轻微的 M 属性），天晓得到底是怎么变成这样的。

不过，身为柔道黑带的菅野瞳打起架来或许比两个男生还要厉害，虽然表面上完全看不出来。

野中 秋美

舞川学园高中部的学生会副会长，和久石同班，也在班级担任班长。热心而强势，身为副会长和班长在学校内很有号召力。内在有着潜藏的百合属性。在第三篇章的开头，临近小镇收获祭的准备阶段，却从学校内神秘的失踪了……

麻枝 桃 / 奈须 美海

学生会双人娘。和上面的所有原创人物一样，看看姓氏就能猜出来作者的各种癖好的角色……

帝国的兴亡

文 / 鱼肠剑（九千岁）

——elf 二十年兴衰沉浮录

仅以此文纪念美少女游戏传入中国十五周年、Galgame 党成立十周年，本人在这丑陋和邪恶的世界上挣扎求存三十周年，本文所述事实一切皆真实可信，绝无半句虚言，本人愿在此发下毒誓，如有虚言则罗丽党书记从此生不出女儿，呜呼！



elf 公司的诞生，美少女游戏黎明史话

想当年光荣制作『团地妻的诱惑』时恐怕绝没有想到短短几年后美少女游戏会成为日本 IT 游戏厂商的一项支柱产业。1989 年 4 月 27 日，elf 在东京都世田谷区的一间二层公寓中诞生，成员一共三名，分别是负责企画制作的蛭田昌人、画师阿比留壽浩和程序金尾淳。好在三人都不是新手，原先就在老牌会社 Fairytale 中做游戏开发的工作，自然是驾轻就熟（这里说句题外话，Fairytale 这会社历史更是悠久，1987 年从美少女游戏奠基者之一 jast 会社（『天使们的午后』系列）独立后几经合并，与 Cocktail soft 组成了 F&C 集团，至今依然活跃着）。


蛭田昌人


阿比留壽浩

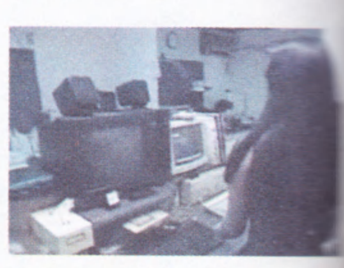

金尾淳



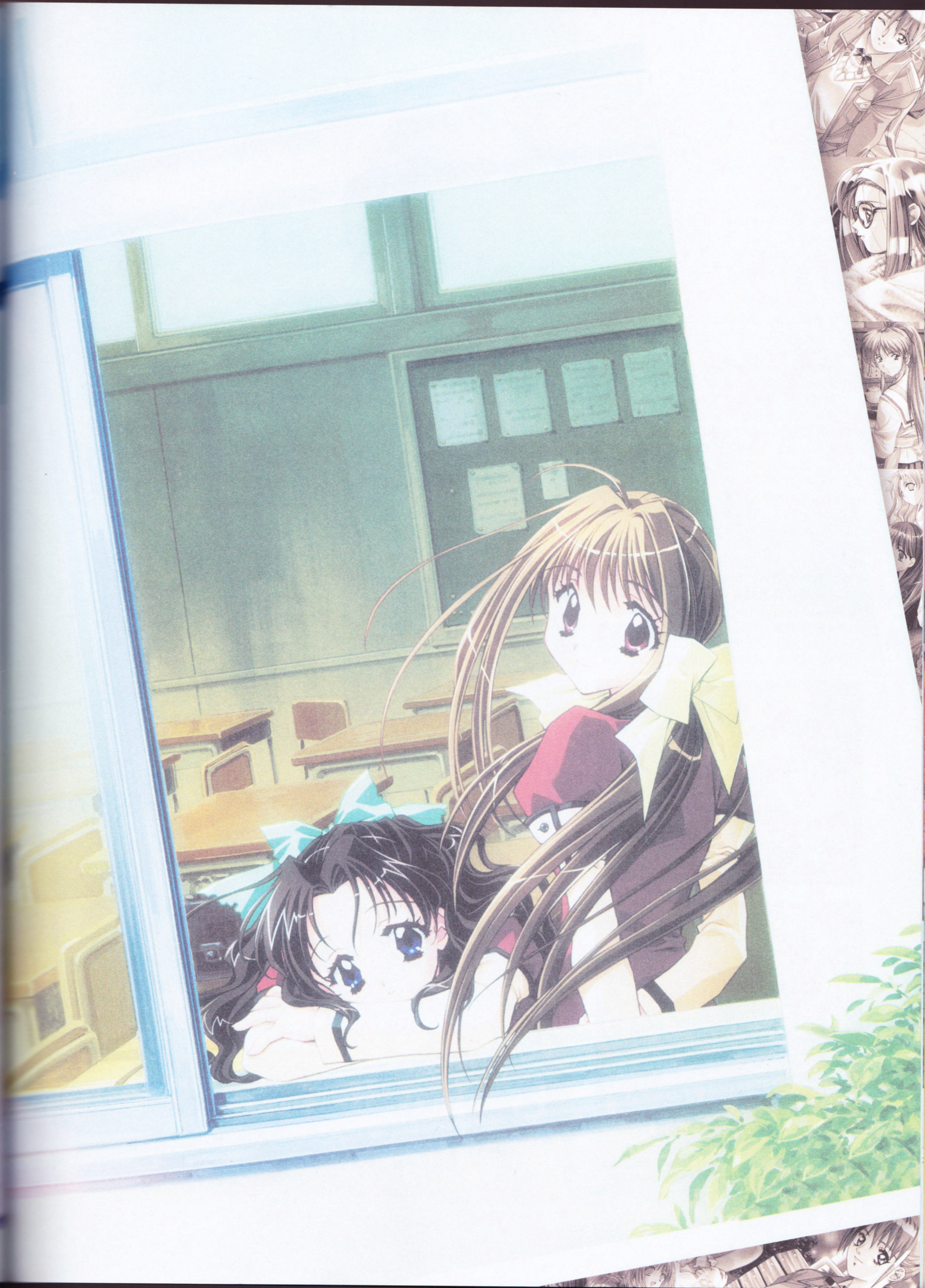


成立新会社自然免不了喝酒庆祝，一帮人开怀畅饮并说些诸如跟着兄弟混保证将来大大地有前途，票子、妹子、房子一定大大地有之类的话。途中也不知道是哪位半醉半醒中突然提出一个问题，这会社名字怎么办？蛭田老大一拍脑袋，顺手从书架上拎起本三省堂大字典提议说翻到那页就起啥名字，在一片赞成声中啪地一翻第一页就是字母“E”，于是在一片哄笑声中 elf 正式成为了会社注册名称，从平成元年一直陪伴了美少女游戏玩家二十年。

其实 elf 会社实质上贩卖游戏的时间远早于成立的时间，早在 88 年底就发售过一款名为『ドキドキ！シャッターチャンス！！』的游戏，在次年二月还出了三个特别集。虽然总共才卖出三千多份，他们感觉倒是挺良好，原本利用工作闲余调用企业资源自己搞搞游戏赚点外快的事情最终成为正业。elf 发达后有不少歌功颂德文说他们看到了行业的美好未来良好前景，所以毅然决然义无反顾地投身创业，这种说法当然不是胡说，而是典型的胡说八道。事实是蛭田昌人等人上班时间做自己的游戏并偷偷发售的事情给 Fairytale 的老大新海升发现了，自然被喊去一顿训话，然后事情就向着互拍桌子对吼你丫给我滚的方向发展。所以三人别无退路只好一狠心自己创办公司，租了个两层公寓搭上草台班子就正式进军美少女业界了。



没想到业界的水比想象中还要深，等会社正式成立起来才知道这活儿不轻松，接连发售了六款游戏，销售成绩始终平平，别说美好的未来，就连明天的房租都成了问题。如果就一直这样下去，恐怕 elf 就会跟其他那些小会社一样步上一年倒闭的结局，好在他们于 89 年 12 月 1 日发售了改变了社运的游戏『龙骑士』，这款以巫术系统为蓝本仿制的 RPG 游戏最终卖了 7 万多份，不但扫清了赤字还上了欠的房租还让 elf 公司一举成名，以至于官网主页上介绍这款游戏都用了“破天荒地卖到 7 万份”这种说法



『龙骑士』和同期的几款类巫术及龙与地下城型的游戏比拼中，以在只能同时显示八色的艰苦条件下依然画面艳丽而著称，特别是将当时日本动画制作业界大量采用的赛璐珞画技术引入了 PC 领域，着实让人耳目一新，也在玩家们的心目中留下了 elf 画面很棒的深刻印象。龙骑士的推出其实是非常巧合的结果，八十年代初期一度甚为流行的巫术系 3D 迷宫 RPG 类游戏给蛭田昌人留下了相当深刻的印象（其实也没有怎么深啦，因为他接受访问的时候甚至连当年痴迷过的游戏名称都想不起来，汗），随着时间的推移这类 3DRPG 渐渐地销声匿迹，金尾淳便提出制作一款这样的 RPG 作为纪念。elf 就这样以自己都没有料想到的方式起死回生了，把 Fairytale 的老大也气得够呛，以至于十多年后都对这事儿耿耿于怀。

进入 90 年代后，在推出一款并不怎么成功的仿制大战略系统的游戏 Foxy 后，elf 公司一改以往不是 RPG 就是 SLG 的制作取向推出了一部名为『DE・JA』的游戏，这款游戏代表了蛭田昌人在游戏制作风格上的真正成熟，剧情峰回路转对白幽默有趣，妙语如珠的独口相声层出不穷，堪比郭德纲。然后是 12 月 20 日，『龙骑士 2』顺利发售，如果说龙骑士 1 的画面是艳丽的话，那么龙骑士 2 的画面就是现有技术条件下的最高表现，甚至用惊叹都不足以形容当
还在游戏性上下加了不少心思，特别是战斗系统中引入了一个名为击破的系统，其实就是在和女性敌人交战的时候随着对方的血量降低盔甲和衣服也逐渐变得破烂不堪，在当时是一个相当新颖的设计，年轻男孩们玩起来就更有动力了。如此质量，销量自然也是相当可喜，最后顺顺当当地卖了 5 万多份，至此 elf 终于奠定了 PC98 时代美少女游戏一线厂商的地位。

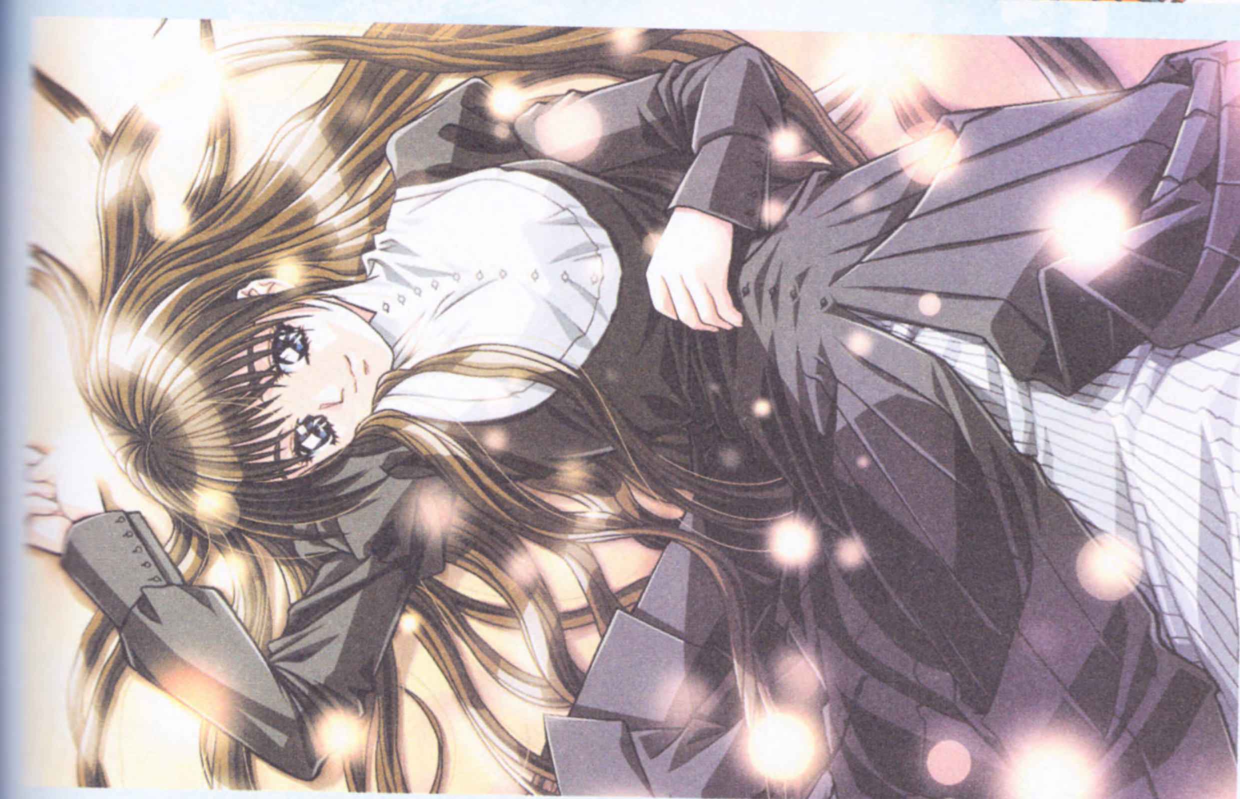




新年之后，拥有如此傲人销量业绩的 elf 公司办了一件事情，搬家并顺利地和 NEC INTERCHANNEL 签订了合作协议。NEC 提供了最新的 9821PC 的资料帮助 elf 提升技术，elf 也答应将游戏移植到 NEC 正在酝酿的 NEC







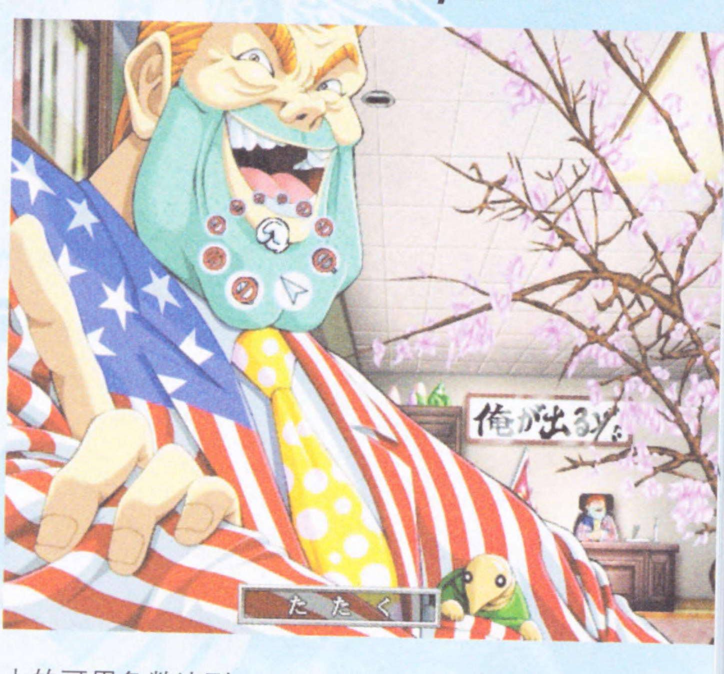




PC–E 上，这项协议对 elf 的发展起到了很大的助力作用。就好比原本 elf 是年轻英俊多才多艺，如今又有了一个好爸爸，如何不让人羡慕。

有了 NEC 提供的技术支援，elf 很快再接再厉，推出了好几款游戏，其中一款名为『**シャングリラ**』(Shangrlia，香格里拉）的游戏正是消化吸收了技术后提升游戏画面的最佳例子。这款游戏是美少女游戏历史上最早的一款达到了 640x400 分辨率全屏显示 16 色的游戏，画面的精美度再一次得到了提升。可能有些年轻的朋友已经很厌烦了：喂喂大叔，你到底是活在什么年代的人啊，一个全屏显示八色和十六色的破游戏就让你兴奋成这样，不至于吧……

这里我要简单的说明一下，觉得烦的可以跳过这段不看。当时同期的任天堂 FC 主机也是最大同屏显示 16 色，那么看来 PC98 系游戏也就是和 FC 游戏一个显示效果吧。其实不然，因为 FC 最大可用色数只有 52 色，而 PC98 系最



大的可用色数达到 4096，相差近乎一千倍，加上 elf 运用了抖动技术，在特定的静止 cg 的表现下，给玩家的感觉远远不止同屏十六色，有不信的朋友不妨去找来模拟器试试，画面绝不会比早期的 WIN 游戏差。

之后的《DE・JA2》更是体现了蛭田在系统设计上天才，在此之前的美少女作品总是非常单调，有限的对话和事件后就草草完事，让人觉得好生无趣。蛭田在《DE・JA2》中创造性的推出了 ICON 模式，使得玩家可以选择更多的选项，比如观察对方后再对话，事件量大增。这套系统此后更被 elf 发扬光大，最后进化为在游戏画面中随着光标的移动图标也随之变化，并产生不同的结果，比如移动到女性角色的嘴边就进入对话模式，放在女性的胸部就进入抚摸模式，这样一来可玩性大为提高。这个系统就此在 elf 的几乎所有游戏中都常驻了下来，而且更重要的是 ICON 模式有非常强的扩展性，让 elf 的游戏既兼顾游戏性又能更好的发挥出它画面精美的优势。该系统的影响非常广泛，以后的侦探推理类游戏大多延续了这个系统，甚至还能做出一些匪夷所思的应用，比如樱花大战就借鉴了这种操作方式，盯着真宫寺樱的脸看加好感，死盯胸部看减好感等等。

就这样，elf 成为了当时美少女游戏厂商中最佳画面 + 最强系统的代名词，但如果终 elf 一生只是如此的话，我也就犯不上忍着瞌睡一边确认资料一边写这又臭又长的枪文。谁谁谁将来搞个美少女游戏历史大全的时候提上一句也就得了，更何况所谓好看是见仁见智的，君不见那细胳膊细腿阳春白雪的“O 枪 X 人”不都有人推崇吗。不过我们都知道，elf 确实引领风骚十来年，一切都源于它推出了一款改变了历史的游戏：『同级生』！





吹响美少女游戏文化的第一声号角

『同级生』！鉴于这年头“神作”一词已经不值钱了，我也不用这词来形容了。硬要说的话，那就是瓦特发明了蒸汽机、爱迪生发明了灯泡、比尔盖子和 intel 联手把 PC 引入家庭……从此以后，一切都天翻地覆。

以前的美少女游戏无非就是比谁家的少女更暴露、更变态、更挑逗男性用户的荷尔蒙，一来二去就陷入了无限的感官刺激的恶循环，直到爆出『纱织』事件给业界当头一棒。此纱织不是圣斗士的纱织也不是后来大红大紫的心跳那个纱织，她是我之前提过的 elf 创始人的母家 Fairytale 推出的一款游戏的名称。游戏本身没啥可谈的，反正就是那时期你有我有大家有的那种调教系游戏，事件本身也不算太复杂，只是一个住在京都的中学生在贩卖店中偷了一款游戏，正好偷的就是『纱织』。这种日本俗称“万引”的事件千千万万，本来也起不了什么波澜，但当时日本正因为宫崎勤事件闹得人心惶惶。宫崎勤事件官方名称为东京—崎玉连续幼女绑架杀人事件，其行为之残忍牵连之广在日本的刑事案件中都是名列前茅的（读者也许很奇怪我这文明明是写游戏公司为啥要扯那么多刑事案件，这没办法，因为以上几个事件是影响整个业界的大事，elf 的崛起和辉煌都和这些事件有着微妙且深刻的联系）。

回到宫崎勤事件上来，此人被捕后警察搜查他家发现他居然收藏了 5763 本录像带，其中有相当数量的以罗丽为主角的工口录像带（总共 44 本，不足总量的 1%）。因此社会上的指责一口气连带指向了动漫界，特别是 otaku 们都被当成了隐性犯人，一时间人人喊打。纱织事件正是这种思潮推动下的一起被波及的事件。因为这本来并无稀奇的盗窃事件，警察居然开出了搜查令强制检查了 Fairytale 公司以及关系母公司 jast 两社社长的家，并以贩售工口物等罪名将他们逮捕。纱织事件引起了美少女业界的震动，并在次年由行业牵头成立了自主性的审核机构（Ethics Organization of Computer Software、计算机软件伦理审核机构，俗称“软伦”）。软伦制定了几项审核标准，IT 业界从此就形成了限定年龄的审核贩卖方式，具体就不详细说了。

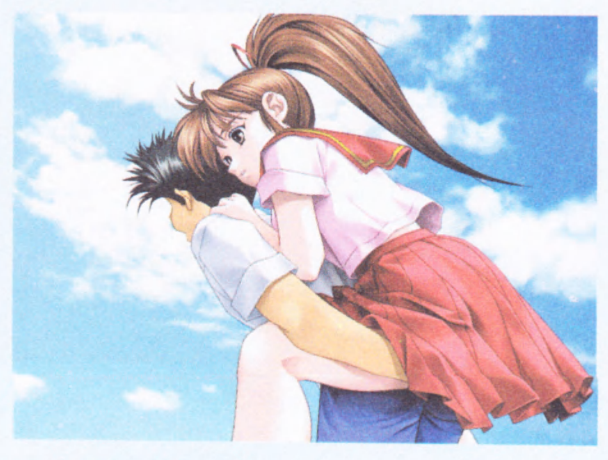
1992 年 12 月 27 日，『同级生』就是在如此险恶的外部环境下诞生的，但这款全新的

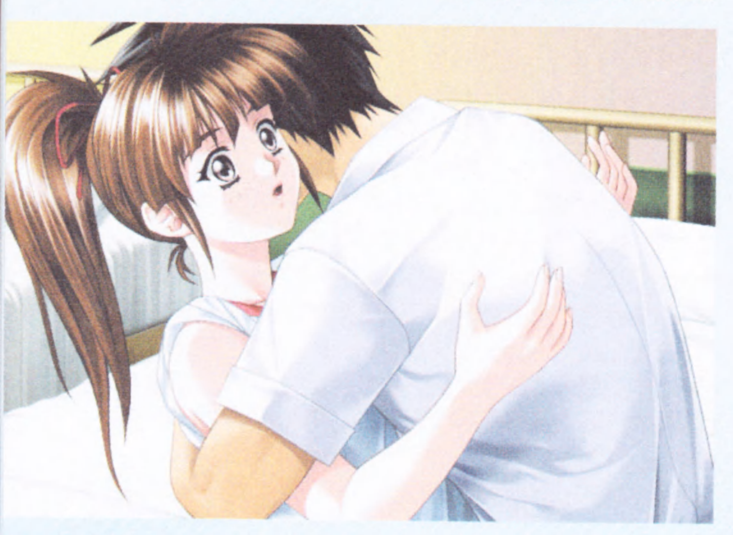


称“革命性”的游戏推出后，各界一致好评，以『同级生』为首的几款游戏的发售改变了整个游戏业的走势，这种说法丝毫不夸张。

『同级生』的游戏舞台设定在一个名为先负镇的小町上，时间跨度很长，从8月10日至8月31日，玩家需要在这段时间内到处搭讪女孩博取她们的好感，最终目的当然不用我说。游戏的自由度极高，舞台不仅仅限于校园内，除了学校外整个小镇的设施都可以自由的访问，而且行动上加入了时限制，每次进出各类建筑物会扣除固定的时间和部分建筑物有限定开放时间。玩家在闲逛的过程中会遇上各个外貌性格喜好截然不同的女孩，如何投其所好发展彼此的关系是游戏的最大玩点，前提是你得撞对钟点。

这回美少女游戏的玩家们第一次发现居然





玩美少女游戏都能写掉一整本记事本，饶是这样人们依然不倦不休抄写时间互相交流心得，直到 elf 出了完全攻略本才终于得到解脱。游戏人设选择了在动画界浸渍了多年的竹井正树，共计可搭讪的女性有 14 人，其中 9 人年龄比玩家操纵的男主角要大。最初蛭田昌人曾想要将游戏名定为『卒业』但最后因为和竹井正树此前另一款担任原画人设的美少女游戏同名只好作罢，不过也因此替以后的系列树立了“游戏名称中的 X 级生在游戏实际中的数量始终是少数”的惯例。

『同级生』不光是拥有极高的自由度和设定优秀的大量女孩，更巧妙的将各种青春期的苦恼、成长等问题结合在追逐女孩的过程中，和女孩感情慢慢升温的同时玩家也渐渐了解那位女性的喜好、烦恼以及对未来的不安和思考。『同级生』在游戏互动中营造出了一种玩家似乎在体验青春剧和恋爱剧的感觉，以游戏中人气最高的角色田中美沙为例：隶属田径部的她外表刚毅性格强硬，遣词用句都很男性化，和男主角常常拌嘴互相敌对。美沙因为自己的好友美穗声称喜欢男主角所以加以应援，但在诸多冲突下渐渐地被吸引，陷入了友情还是爱情的困境中，充分的体现了她性格上另一面的柔弱；随后美沙受伤失去了挑战夏季大赛新纪录的机会，此时玩家必须及时鼓励美沙才能完成她的结局。虽然过程中间重重坎坷，但十四个性格



迥异的女主角们等于十四部各不相同的恋爱剧。“这才是我心目中想要的恋爱游戏”成为了当时玩家的一致评论。

但俗话说的好，创造历史的人未必是主观有意识的去创造历史的，蛭田在最初的企划阶段也并没有意识到自己开创了一个全新的游戏类型。事后他在访谈中非常坦诚地承认，在最初的企划中并没有想把游戏做成完成品中的那样，原本是希望做成一款在 40 天内可以追逐 50 个以上女孩的搭讪游戏。但在看了竹井正树的人设后他意识到如此精彩的人物设定不该被





草草地浪费掉，便精简角色加强系统并提高了自由度以及剧情，也幸亏因为这样的改变才使得一款名作最终得以诞生。『同级生』除了让 elf 获得极大的声誉外，也带来了巨大的利益回报：销售成绩一举突破十万，成为历史上第一个达到这奇迹般的销量的游戏，要知道即便是在今天一款美少女游戏能卖到四万以上都值得开香槟庆祝了，放在 92 年这简直是无法想象的成绩。除了游戏本身外，『同级生』还陆续出过 ova 动画、音乐 CD、相关攻略本和画集等等，游戏中的女性角色也一跃成为了虚拟偶像，一时间可谓到处都是同级生风潮。

『同级生』之后的故事

但在辉煌的背后，elf 也遭遇了第一次内部分裂，也只是 elf 历史上无数次分分合合的起端而已。由于宫崎勤事件的影响，OVA 动画业界受到了很大的冲击，大量原本吃动画饭的人才转投向了美少女游戏界，『同级生』的竹井正树正是其中的佼佼者。而 elf 为了保证游戏的出品速度，从龙骑士 3 时期起将大量的原画工作转而外注给这些动画业出身的画师们，于是创社时期的元老阿比留壽浩工作量大幅减少。人闲了想法就多，看到业界一片欣欣向荣的前景，他便在 93 年正式退职并成立了自己的会社 mink。此会社大家应该不会陌生，它旗下最著名的作品就是『夜勤病栋』系列。

除了阿比留这种为了谋求自己更好的发展而开设新会社的以外，elf 自己也开了一个子公司，取名为 SILKY'S，出品的游戏自然也大多由蛭田本人担任企画工作。由于 elf 这个主品牌推出的游戏大多以 RPG 和 SLG 类为多，兼之『同级生』大受欢迎后更被冠以纯爱系游戏厂商之名，但情色指向的作品始终是市场的一大主流，该品牌就是出些填补该领域空白的游戏。但蛭田不愧当时游戏领域全面手天才之美誉，93 年底发售的一款黑暗系游戏『河原崎家的一族』一举引起了轰动。

和『同级生』一样，河原崎同样引入了 OVA 动画出身的横田守做人物设定和原画制作，游戏场景选择了封闭的馆并加入了多重结局的设定（很多人以为这款游戏是第一部多重结局的作品，其实不然，第一款作品是蛭田的老东家 fairytale 在五个月前推出的名为『奈绪美』的游戏，不过在 elf 和杂志帮凶们的不断吹捧声中真正的历史早已经被埋没了）。这款游戏从某种意义上来说才是真正代表蛭田昌人倾向性的作品，其游戏方面的才华和性格上的特质都淋漓尽致地体现在其中：进入游戏后压抑的音乐、随着对馆内众人的逐渐了解触摸到的那让人惊颤的事实、以及数量繁多的破灭式结局，给当时还年幼的笔者留下了不可磨灭的深刻印象。蛭田亲口承认这是自己从内心深处想要制作的游戏，可能有些从『同级生 2』起家的朋友乍听起来不敢相信，但最好的证据就是时隔了十年后，蛭田再次出山时选择制作的既不是『同级生』













也不是『龙骑士』，而是『河原崎』系列。

作为90年代最为杰出的美少女游戏制作人之一，蛭田的作品对业界产生过非常巨大的影响，他的文风也风靡一时，被冠以“蛭田 text”之美名。他笔下的男主角表面上看以坏小子居多，毒舌好色反传统喜欢到处搭讪女孩子，但内在重情重义有担当值得女性托付终身。蛭田还极擅写对话，特别是长于写一唱一和的对口相声般的台词，在精炼的几句对白中抖笑料。内容天南地北包罗万象，言锋犀利对时局社会政治等多方面贬伐嘲讽，常有经典妙句。而且蛭田的创作风格受海明威影响颇深，在寥寥几句对话之间便完成激烈的戏剧转变，读者需要细心体会每句对白背后的深意方能真正了解人物和剧情。不过蛭田的分寸拿捏极其到位，所以很少让玩家产生晦涩难懂的感觉。和他共事过的几位制作者曾经如此评价他，“蛭田昌人的游戏创造能力是非常惊人的，他能够把一件件最普通的情节组合成一部最完美的剧本。”。

蛭田昌人在创作态度上非常进取，总是力图创新不愿意重复过去，也正是这种创作态度让他不断推出全新的作品，而每一个新作品总能打破人们固有的观念给人全新的感受。所以他的纯爱系作品拥有同类作品中最多数量的熟女和破鞋，这种反其道而行之的作风也为 elf 的作品带来了极大的声誉。经典作品『臭作』就是一部非常具有代表性的蛭田作品。表面看来只是一部以偷窥为内容的侮辱系鬼畜游戏，蛭田却巧妙以第三人称和第一人称分别描写其中工口内容，玩家可以任意选择一种人称视角观看。这里暗藏乾坤，玩家如果多次以第一人称视角进行侮辱行动的话就会受到游戏主角臭作言行的影响，被隐藏在内心深处的黑暗思想慢慢侵蚀，并被臭作同化成一类人。当玩家最终

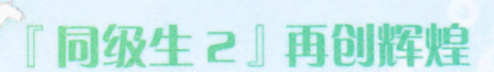






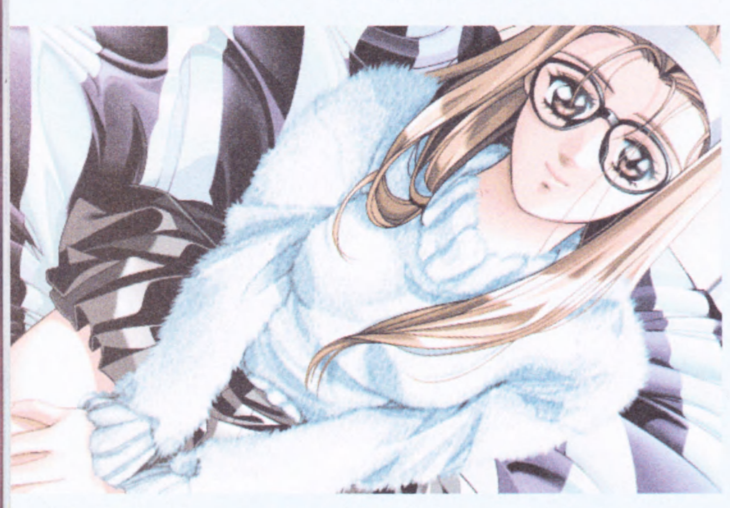
堕落成臭作的同类时，游戏中唯一一个不被臭作威胁的女孩绘里会站出来，将臭作带入里世界并最终拯救坐在 PC 前痴迷工口游戏的你。

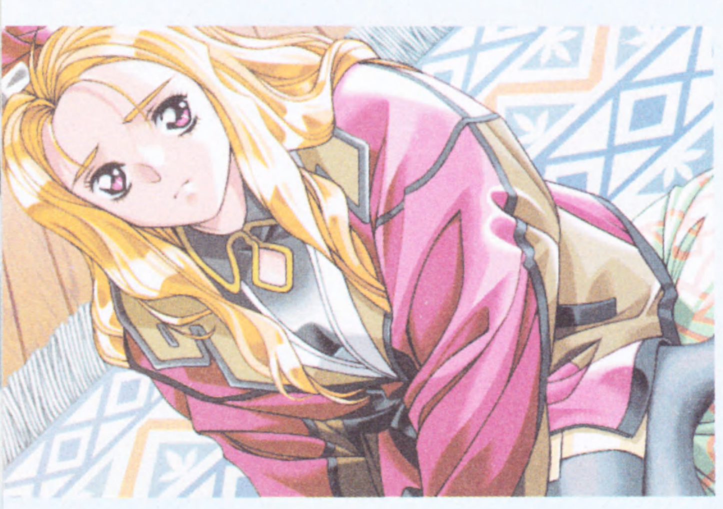
在游戏的结局，空无一人的校舍中绘里向玩家做最终道别，伸出手来和你隔着 PC 荧屏对掌的一幕成为美少女游戏历史上最感人的离别场景，也诞生了美少女世界里唯一的真正女神。elf 游戏中此类经典设定数量众多，不过其中的分寸极难掌握，稍有不慎便会弄巧成拙，终蛭田一代基本都能把握得住，但随着蛭田的退休 elf 也失去了对人物和剧情的精确掌控，并最终酿成了惨剧。



『同级生 2』再创辉煌

时间很快跨入了 94 年，此后几年里面 elf 推出的几款游戏都和我们中国玩家有着莫大的关系（虽然 elf 的游戏受众很广，但能够像这几款游戏一样拥有广泛影响的实在不多）。先是『龙骑士』系列的最终作『龙骑士 4』，将原先的 RPG 模式改成了 SLG，时间则放在了三代的将近二十年后，讲述的是三代主角的儿子凯达尔的故事。此游戏不光风靡日本还行销海外，翻译成五六种语言，除了 pc 外还移植过 PC-E、SFC、PS 等 TV 主流机种，是仅次于『同级生 2』





的最受玩家欢迎的游戏了。但『龙骑士 4』发售后因某起事件，elf 公司初创时期的另一人——主程金尾淳也离开了公司，受此波及从此之后 elf 便不再涉足 RPG 和 SLG 领域，尽管此后多年玩家大声呼吁 elf 推出『龙骑士』系列的新作，但elf始终无动于衷,个中深意恐非外人可以揣摩。

同期 elf 的姐妹社 SILKY'S 也再接再厉连续发售了四个游戏，其中一款名为｛野野村病院的人们｝的作品依旧由横田守担纲人设和原画。曾经参与过『机动战士高达 Z』制作的他一向以控巨乳和女佣服广为人知，正确地说应该是因为某件事情为人们所熟知。话说当初蛭田昌人准

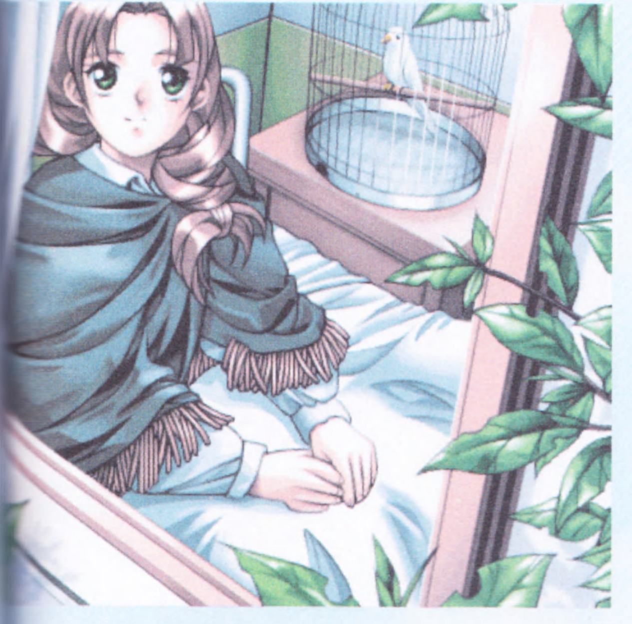




备做一款黑暗系的馆作品时曾经向竹井正树询问是否有好的人选，竹井推荐的就是横田君。蛭田昌人和横田守一会面便彼此惺惺相惜相见恨晚，眉来眼去三两下就排定了『河原崎』的工作。守酱回去也不含糊，没几天就拿来了人设稿让蛭田过目，蛭田自然是非常满意并鼓励他几句让他回去继续画。于是人设图场景图 CG 图便陆续出炉直到一个半月后，蛭田突然把横田守叫了出来，他请横田坐下后从档案袋中拿出最新的几张稿件，小心翼翼地问“先生，您看这里是不是有点问题? ”横田不解，蛭田只好解释，“也许是我上次没向先生说明清楚吧，您看这河原崎丽，这跟咱们讨论的人物设定似乎有点不同吧，她应该是个贫乳啊。”横田守倒







有点不好意思了，“上次讨论的设定没忘没忘，但这么个大小我以为总该是个贫乳了呀，难道还不行？”。一时成为笑谈，但最后丽的胸部好歹还是小了下去，虽说就笔者看来还是非常微妙……

此后蛭田再接再厉和横田守合作又出了『野野村』，这两款作品商业成绩也的确非常理想，特别是『野野村』在96年4月移植世嘉的次世代主机SS后取得了三十二万份的辉煌销量，不但一举成为elf销量最高的移植作品，还间接地影响了此后世嘉公司对待美少女游戏移植的态度，为SS成为美少女游戏乐园推开了一扇门。但此时elf最重要的作品还是『同级生2』，直到95年1月31日，同级生2在玩家的万众期待中顺利登场。

『同级生2』完美地继承了1的系统，只是把舞台转移到了八十八町并将时间设定在寒假。这款游戏对中国玩家来说是不需要多费口舌的，一个词足以概括它的一切：青春！除了保留前作的优点外，本作进一步加强了剧本，游戏内可安排的时间也只有两个星期，比前作大幅增加的事件数量使得游戏难度也大幅提高，并且在最后安排了告白的设定，精心地把它打造成了一份属于青春的回忆。和樱子在月下共赏八音盒、与可怜在学校保健室内那缠绵的一夜、经历了各种磨难终于和唯心意相通等等，名场面数不胜数，堪称elf在纯爱领域的最佳代表作品。特别是由于科纳米（KONAMI）刚刚在94年发售了划时代的美少女游戏名作『心跳回忆』，广大玩家期待了两年多的『同级生2』更在已经火热得发烫的市场上加了一把油。如果说以前美少女还只是属于极少数人的大人游戏的话，那么如今美少女游戏已至少成为了一股不可小窥的文化浪潮。几乎所有人都可以预想到不久的将来『同级生2』的相关产品会层出不穷地推



出，续作会立刻提上日程并迅速发售，相关角色CD以及周边充斥游戏商店的各个角落，就像科纳米曾经做过的那样，『同级生2』从此成为纯爱游戏的不二代表……

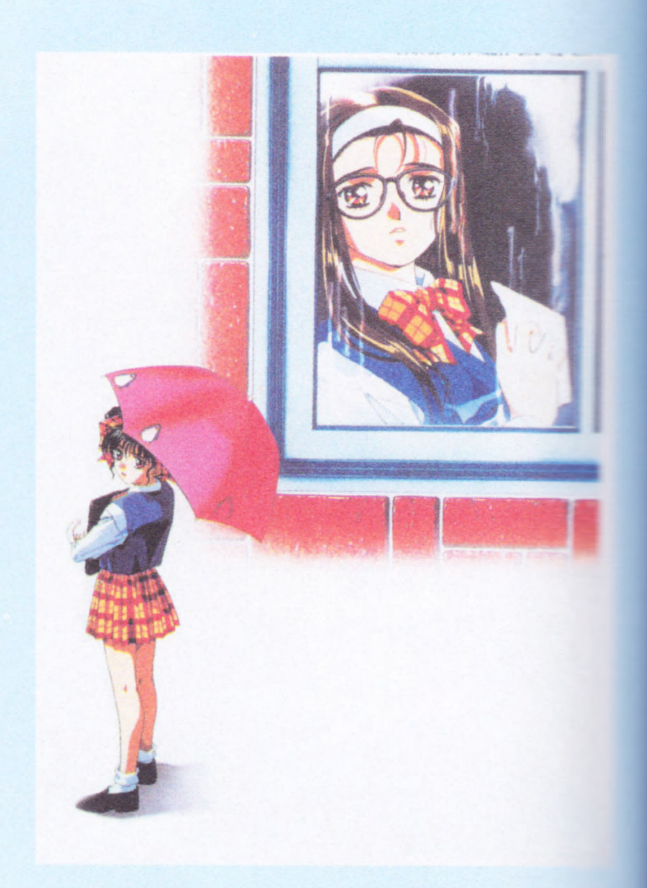
成功与辉煌背后的隐患

美好的前景，甚至是一个可以一举称霸美少女游戏市场的机会，却被elf迟缓的反应所葬送。尽管『同级生』比『心跳回忆』早发售两年，但等移植到让『心跳回忆』扬名天下的

PC-E 上时已经是 95 年末了，而此时『心跳回忆』已经成为了美少女游戏的代名词。如果说这还是因为 elf 公司规模较小无力及时移植的话（『同级生』移植的过程中确实遇上一定的瓶颈，NEC 还为此派出了专门的技术小组予以协助），那其后的一连串市场策略就只能称之为傲慢了。

『心跳回忆』大卖后科纳米立刻动员全社的力量进行市场造势，短短两年的时间内相关角色 CD 就发行了近二十张，加上当时日本最大的角川书店旗下的电击系杂志的造势，OVA 动画 CV 真人签名会等各类相关活动层出不穷，最终创造了一个价值一百亿以上市值的心跳帝国。而 elf 则因为长期和角川书店打对台的辰巳出版保持合作关系，所以很难获得当时已经逐渐占据了萌系宣传阵地的电击系旗手们的青睐，也没有及时意识到 CV 偶像化浪潮的到来。至于宣传预算更不能相提并论，『心跳回忆』全盛时期其宣传费用甚至要占据科纳米公司全部宣传预算的 9 成以上，这样大规模的投入是 elf 无法做到的。但造成『同级生』晚于『心跳回忆』登陆 pc-e 的真实原因，还是 elf 公司创社元老之一金尾淳坚持己见要优先移植『龙骑士』系列，以致错失良机，这么重大的失策最后以金尾淳退出管理层告终。

之后戏剧化的发展更让行内人大跌眼镜。让 elf 真正下定决心大力宣传的不是系列名作『龙骑士 4』也不是人气大作『同级生 2』，而是同年八月推出的一款名为『遗作』的游戏。这款拥有极其怪异的名字的作品一被透露出来后，各种流言四处散布，一时间大家都不知道 elf 公司到底发生了什么，事情闹得如此之大最后 elf 只好紧急出来澄清真相：原来 elf 又要搬家了，



这个名字只是为了纪念它在原公司住所说出品的最后一部罢了。『遗作』事件着实让 elf 好好体验了一次什么叫做危机公关，可是这次危机并没有让 elf 改变封闭式的 fans club 宣传模式。只是此后一有新作游戏就在各类杂志媒体上大打广告，提高了广告费用而已。

『同级生』糟糕的市场战略

彻底暴露蛭田的目光短浅和唯商业利益至上的无疑是『同级生』1 和 2 的 OVA 化了。『同级生 1』的 OVA 在游戏发售后便委托日后声名显赫的工口 OVA 制作公司 pinkpine apple 加以制作，在 94 年中共计发售了四卷。当时正值 ova 热潮，这种做法还无可厚非。但等到『心跳回忆』热卖后美少女游戏已经不再局限于工口市场，全年龄向的作品大有可为，而蛭田还是没有摆脱惯性思维并受到 OVA 稳定的商业收益优惠，决定暂时不进军 TV 改编市场。尽管『同级生 2』的 OVA 已经极大限度地删减了啪啪啪部分并有意识地保持了故事的一致性，但最终



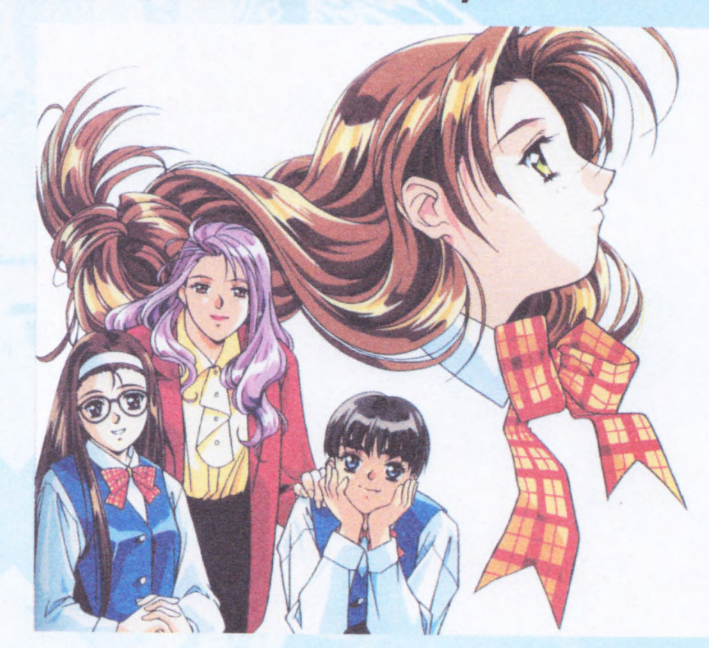
还是交给了 pinkpine apple 制作发行。从 96 年 3 月到 98 年 3 月两年间，该作一共发售了 12 卷，白白浪费了这么良好的让『同级生』系列转入全年龄向市场的宣传机会。

与其相对的则是 leaf 委托京都动画制作的全年龄 TV 版动画『To Heart』，在电视台播放后引发轰动，也帮助『To Heart』一举超越『同级生』系列成为了新世纪恋爱游戏的代表。待到 elf 的『下级生』动画版调整战略时已经为时过晚，以『To Heart』为首的叶键系作品在角川书店的大力宣传下已经成为了市场的主流。此后 elf 的游戏动画战略依然失误频频，有意识模仿『樱花大战』的『柠檬战奇谭』原定的动漫游真人舞台剧一体化战略本来执行得还算顺利，可惜一部糟糕的动画让整盘计划彻底完蛋。『柠檬战奇谭』的动画制作预算不足分镜低劣还算是美少女游戏改编动画中常见的通病（『柠檬战奇谭』甚至连片尾 ED 都存在重大的作画错误）；其中多有暴露镜头情节低俗也是可以理解的。坏就坏在偏偏大阪地区电视台把这部内容存在极大争议的作品（『柠檬战奇谭』的背景是日俄战争）安排在黄金档时间播放，这下可捅了马蜂窝。一时间大量抗议书和来自 PTA 组织（编者注：家长教师联合会）的责难纷纷涌向电视台，结果该时段就此再也不放送动画，elf 的行销宣传也没有达到预想的效果。而『下级生 2』的动画版则比游戏更加天雷，新加入的原创角色和支离破碎的剧情让这部动画堪比意识流，甚至连条主线都归纳不出来。

elf 在进军全年龄动画市场颇不顺利，在工口 OVA 市场上倒是如鱼得水，特别是以伊头兄弟为主角的『三作』系列可算是顺风顺水，无论是口碑还是销量都让人笑得合不拢嘴。实事求是地说，以蛭田的文风和才华来看还是此类作品更适合他，那么 elf 未来几年的走向也就不难理解了。

伊头系列三部曲中的首作『遗作』是一款 AVG 冒险游戏，一群男女因为一封神秘的信来到学校被废弃的旧校舍中，当众人丈二和尚摸不着头脑的时候旧校舍的大门被锁了起来，他们只好自力更生想办法从校舍中逃脱，不过暗中有一双阴暗的眼睛正盯着他们的一举一动。玩家所扮演的主角要带领所有人从校舍中逃脱，又不能让女孩子们成为遗作的牺牲品。

这款明显黑暗向风格的游戏人设依然请横田守来担当，不过讽刺的是『遗作』也确实成为了横田守在 elf 的遗作，从此之后他们再也不曾合作。在笔者看来 elf 是个很不信邪的公司，一般来说商业公司总喜欢讨个好彩头，elf 公司









偏偏总喜欢反其道而行之。把游戏名字叫做“遗作”还只是小打小闹，它还做过把自己公司商标上的看板娘推倒的经典片头，最新的『河 2』完全版甚至上演了吊死看板娘的 kuso 剧，自嘲精神可谓无人能及。这也是蛭田昌人的一贯风格，敢为他人所不敢为，总是不断挑战新领域。

这一年中 elf 吸取了此前的教训，和 TV 游戏机厂商广泛地展开合作，大量游戏最终顺利移植到 PC-E、SS、PS 和 SFC 等主机上，和海外的游戏代理商的合作也很顺利。一个个名作被英化或汉化热卖海外，这样就为下一年那两款即便是用 elf 自己的标准来看也是不世出的名作的诞生打好了良好的基础。



新的突破 :『下级生』



首先是在 96 年 6 月发售的『下级生』。作为众人瞩目的『同级生』系列续作，本作人设并没有让竹井正树继续担纲，而是请来了当时还默默无闻的门井亚矢小姐，而且在系统上也作出了重大的改变。游戏内的时间不但长达一



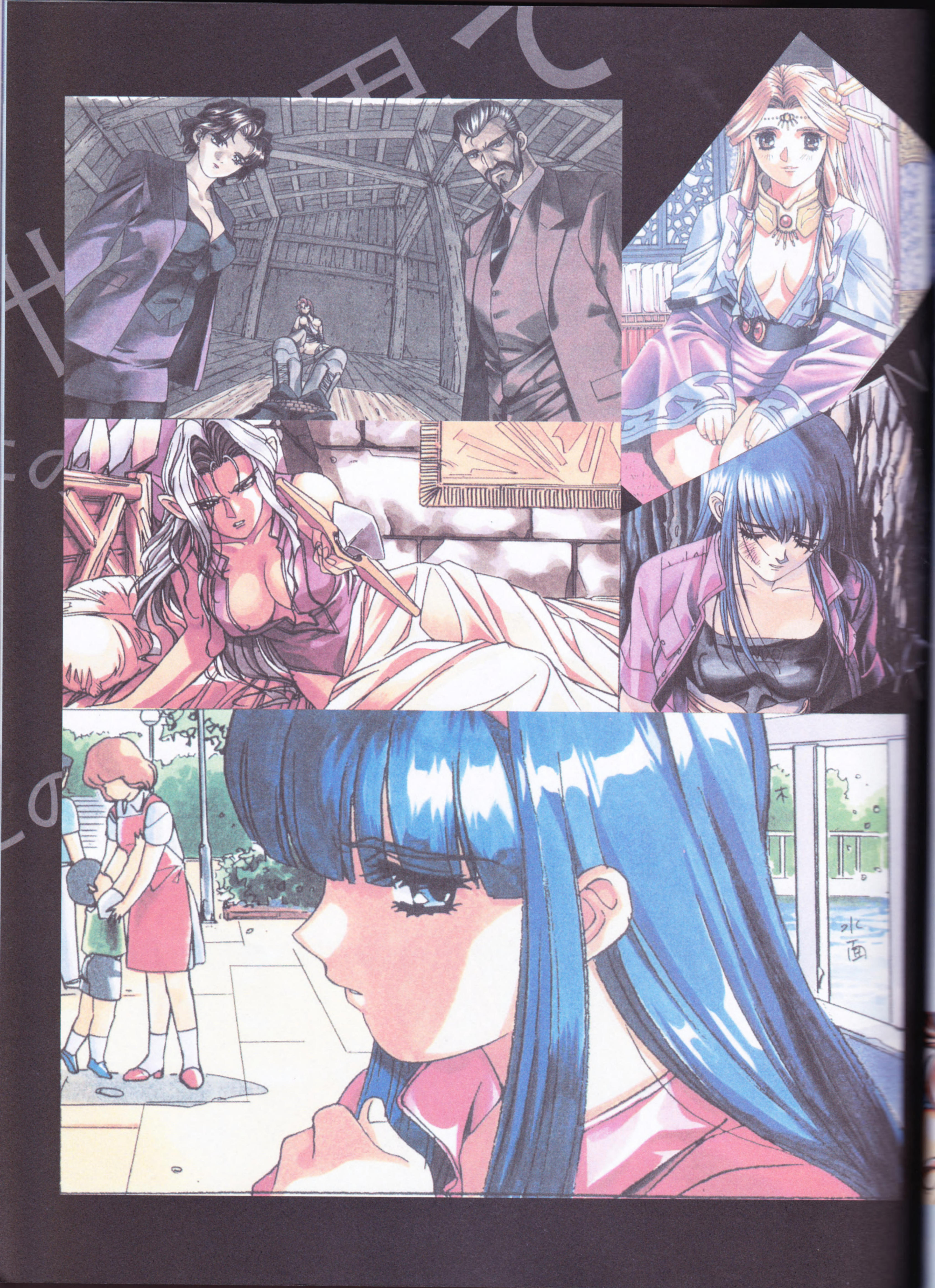
年之久，玩法上也大有突破，不再是以往那种在特定时间蹲点触发事件的 AVG 模式——玩家必须在平常和女孩子经常见面聊天慢慢提升好感，等好感度积累到一定程度后方能和她约会。在『下级生』里有各类不同的约会地点，每一个女孩的喜好各不相同，只有投其所好才能达到好的效果，每个女孩在特定的季节到特定地点约会还能触发一些特殊事件，玩家需要在一年的时间内周而复始地展开这套追求大法才能最终抱得美人归。

当然作为一款美少女游戏，『下级生』自然不会忽略给玩家的奖励，好感度够高的话约会结束后你也可以跟女孩子拥抱、接吻甚至做更深一步的接触，这点和现实的约会并无二致。不过游戏中的女孩们并没有任何理由生来就对玩家投怀送抱，有些关系恶劣的甚至连话都不愿意跟你多说，如何在日常聊天时投其所好套到美眉们的各项情报诸如姓名、生日、电话号码甚至家庭地址便是这套系统的最大玩点。读者看到这里是不是有点眼熟——现实生活中泡妹子不也正是这样的吗！没错，『下级生』就是一款模拟真实泡妞的美少女游戏，真实到只要你照着游戏中的方法认真去做，保证能够追得到妹子（编者注：朋友，你中毒太深了！）。不过唯一的缺憾是游戏中的妹子太完美，无论是爱花的持田真步子还是艺术的加纳凉子都只可游戏中厮守不可现实中寻觅，笔者当年曾发誓非真步子不娶，可惜现实总是残酷的，而当年忽悠我的雨晨已经是老婆孩子热炕头了。顺便说一句，堪称汉化界『永远的毁灭公爵』的『下级生』终于有汉化了，老玩家们该泪流满面了吧。

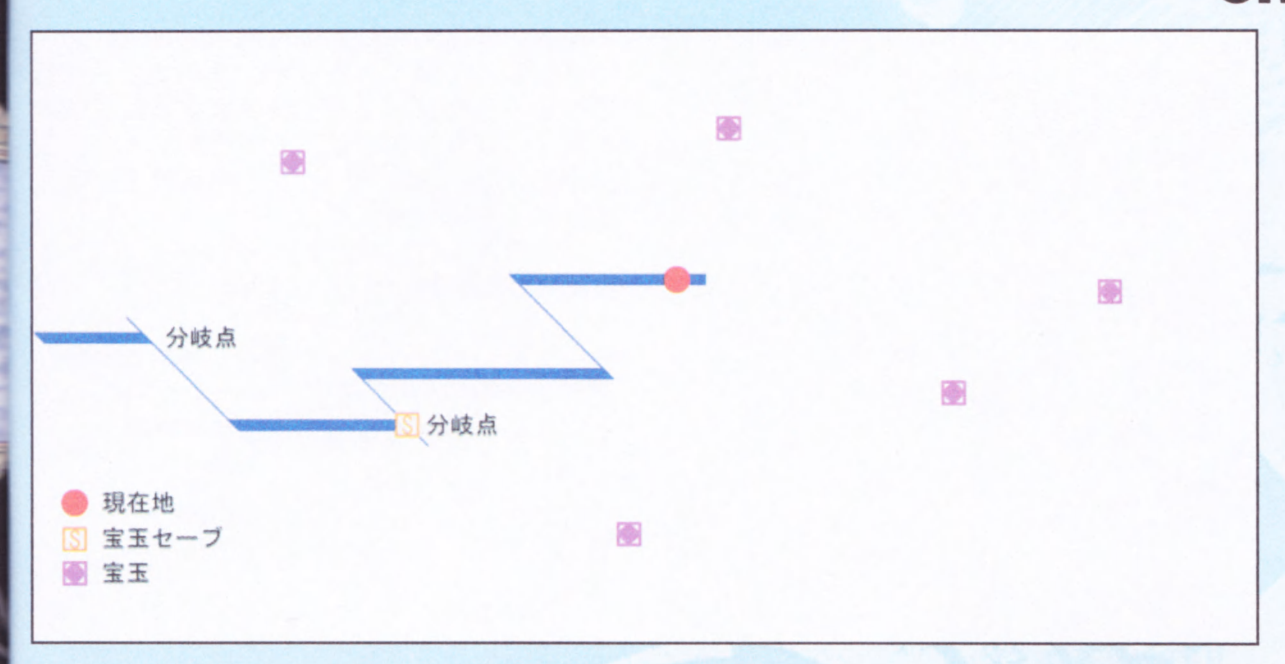


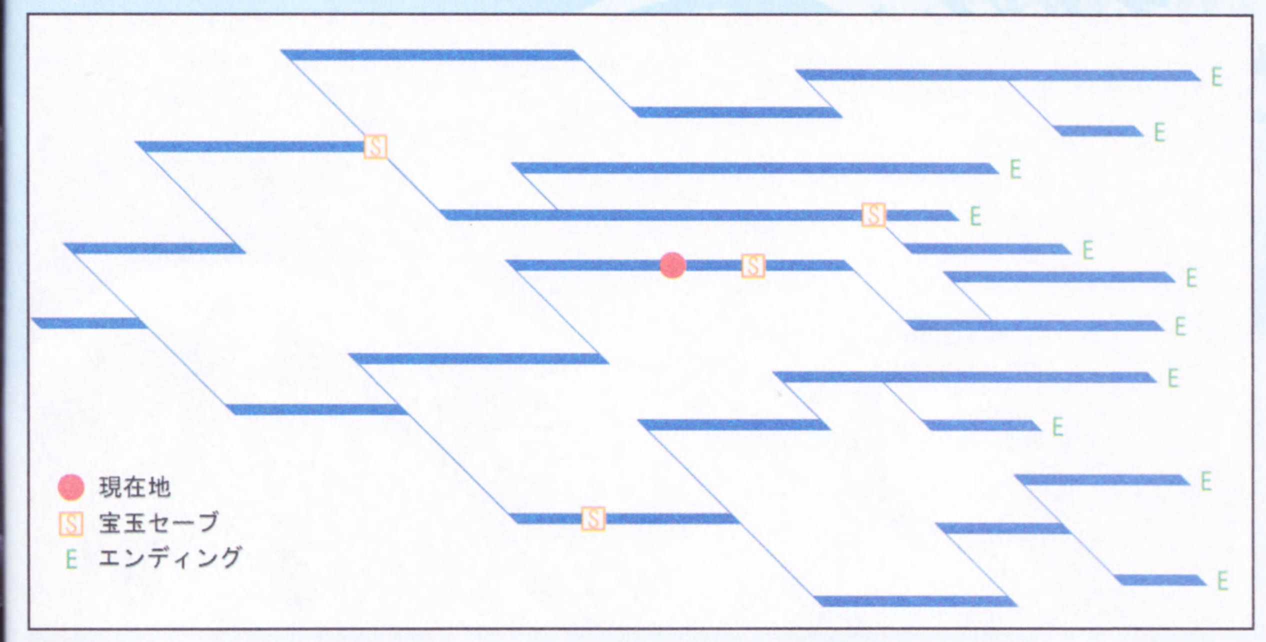
横空出世的『YU-NO』

如果说下级生的诞生还是蛭田昌人制作风格的延续广大的话，那么『在世界的尽头歌颂爱的少女 YU-NO』（**この世の果てで恋を唄う**少女 YU-NO）便是横空出世震惊业界的作品了。年初蛭田昌人从姬屋软件把当时笔名为“**剑乃ゆきひろ**”的鬼才游戏制作人菅野弘之（菅野**ひろゆき**）招揽到旗下，他年纪虽然不大但已经是游戏业的传奇人物——不但是能一手包办企划、剧本、系统设计乃至编程的全能人才，在姬屋软件任职时推出的两部作品『desire』和『eve』更是有“感动百万人”的美誉。此时



木
水面





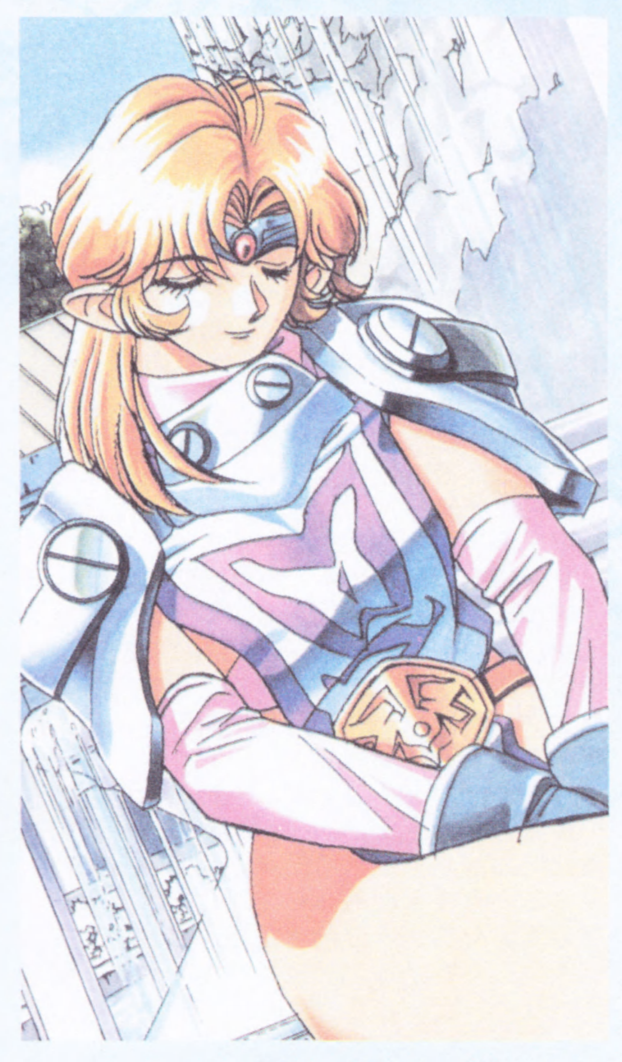
已年近三十后半的蛭田非常看好这年轻后生，以董事一职招揽此人加入 elf，并给予充分的自由让他发挥才能来制作心目中想要的游戏。菅野弘之交出的答卷就是这款名为『YU-NO』的游戏，游戏内容复杂横跨多项领域，更涉及时空转换平行世界等时尚 SF 话题，不过真正强大的是该游戏首创的 A.D.M.S.（Auto Diverge Mapping System）系统。

在『YU-NO』中，男主角有马**たくや**一天突然收到来自失踪已达两个月的父亲的邮包，邮包中有一个神秘的罗盘加三颗神秘的水晶珠（ss 版，pc98 版只有 2 颗），并附有一份写着晚上到神社来的短信。有马晚上如约来到神社，却发现自己的义母亚由美和父亲的研究伙伴龙藏寺幸三都在场。原本和蔼可亲的龙藏寺叔叔突然翻脸要有马把收到的邮包交出来，并拔出枪来威胁他，局势千钧一发之际，突然一道闪电落下劈在了神社的御神石上，有马就此晕了过去。等有马苏醒过来周围已经旁无一人，回家睡了一觉后才发现不对劲。义母和龙藏寺完全不记得昨晚发生的事情，此时他才发现原来父亲寄给他的遗物是可以让人在平行世界自由穿梭的神奇道具，于是他为了找到父亲真正的下落展开了一系列调查。

A.D.M.S. 系统巧妙地结合了剧情并加以活用。玩家在游戏中各种不同的选择所造成的分歧以树状图的形式加以保存，而光珠则可以记录某个固定时点的位置，利用罗盘能自由跳转到有光珠保存的时空。于是玩家可以等先处理完其他问题后再来解决现阶段完成不了的条件，等完成现代篇所有的结局并收集全部宝珠后，玩家就可以进入真正的主线——异世界篇。

可惜由于『YU-NO』开发周期过长，游戏在进入异世界篇后游戏没有继续沿用 A.D.M.S. 系统而是恢复成标准的 avg 形式，留下了不完美的遗憾。本作的系统固然超前，可比起剧情的惊世骇俗来也许还算不了什么。现代篇里主角和义母发生关系还只是小菜一碟，进入异世界篇惊涛骇浪才刚刚开始。有马和哑女**セーレス**在异世界相遇，彼此相爱并生下一女名为 YU-NO（谐音 You know）。但**セーレス**是异世界的重要巫女，于是受到神帝派来的士兵的抓捕。在行动中**セーレス**受辱咬舌自尽，YUNO 被当做替代品带走，而有马则做为奴隶被丢置到矿石开采区充当苦力。当有马历经艰难从牢狱逃脱展开向神帝的复仇时，YUNO 却做为敌人站在了自己的面前，而神帝竟然是自己在现代世界的义母亚由美……等到前嫌尽释 YUNO 承担起巫女的职责举行拯救世界的仪式前夜，她又和有马走到了一起。剑乃还嫌这种关系不够味，甚至做了如下设定：异世界人出生后数年内生长速度极快，然后常年保持青春永驻，寿命可以长达数百年。所以别看女儿 yuno 该凸的凸该翘的翘其实她真实年龄还不足十岁。但你要认为一切到此为止就真的太小看菅野了，看完全部剧情细心的玩家发现，现代篇的女主角之一波多乃神奈也是自己在异世界一夜风流的遗种，只是因为仪式中途出现变故，神奈的母亲被卷入时空的罅隙误入现代世界……再加上 PC98 版本发售时软伦大开方便之门，一句不删一字不改，这一刻某某控都头顶青天了。顺带说一句，如今菅野弘之已经身居业界自主检查机构软伦的理事高位，所以凌辱党大可放心，他们的迅雷不及掩耳盗铃之势的审批到底是咋回事你知我知天知地知。

『YU-NO』发售后 elf 迅速展开了移植 SS 的工作，并顺利地在 97 年底发售。SS 版动用了整整三张 CD 光盘，不但加入大量动画还全程





语言，声优阵容更是强悍无比。主角有马**たくや**是檜山修之，义母亚由美则是“永远的十七岁”，岛津澪是冬马由美，久川绫配了武田绘里子，第一反派龙藏寺大叔竟然是大塚明夫，甚至连异世界篇中的宠物小龙都由川上**とも**子担当。如此大手笔的投入自然带来了相当不菲的商业成绩，最终 SS 版累计卖出了 24 万份，成绩仅次于野野村病院和下级生。



『YU-NO』之后的黑幕

可惜 elf 的好时光到此为止，就在大家猜想菅野和蛭田的下一步合作将会带来什么新的惊奇时，菅野突然宣布从 elf 公司退职，并旋即开了一个新公司 abel 并自己担任了董事长兼社长。虽说美少女游戏业界跳槽独立是家常便饭，稍有点名气就敢忽悠些钱自己搞个公司，但这次分手还是让大家跌破了眼镜——原本玩家都相当看好这对攻受组合，一个是浸滋业界长达十年经验丰富妙手回春名作系列层出不穷的全能天才企画人蛭田昌人，另一个是横空出世奇思妙想无数的鬼才制作人菅野弘之。从制作风格上来说菅野曾师从蛭田，虽然作品的倾向性和蛭田不同，但文笔及写作手法都带有深刻的蛭田烙印。

所以不奢望他们如艾勒里・昆恩兄弟一般合作个几十年，但至少好歹出套国民系列或悲剧系列吧。可结果是菅野在 elf 才出了一部作品就从此作别，而且小道流言更是把他们的关系形容得无比险恶，诸如蛭田对菅野在『YU-NO』中发挥的才能感到无比恐惧，所以迟迟不给他制作第二部作品的机会等等。不过 elf 此后的个中态度也着实有些微妙，在将 DOS 时期的老游戏全面 WIN 化的过程中，唯独将『YU-NO』置之不理，只象征性的以合集的方式在一款名为『elf 成人的罐子』中放入『YU-NO』的 WIN 改制版本。其诚意之低自不待说，不光 CG 全盘照搬 PC98 版本，声优配音一概没有，还大肆删减修改原先的台词。

除了台面下的较劲外，蛭田昌人还上演了一出著名权抢夺战。早在菅野尚在籍 elf 公司的时候，他接受了蛭田的提议以公司的名义将常用笔名剑乃**ゆきひろ**商标注册化，结果菅野走后原笔名自然是无法继续使用。当然硬要变通也并非不可能，elf 当时注册的商标名并非剑乃**ゆきひろ**，而是剑乃和菅野本名的合体剑乃**ひろゆき**，最后菅野弘之索性用本名重新注册了个商标最终了结了这桩公案，也养成了他此后遇事动不动就拿起法律大棒的喜好。如果读者有看《二次元狂热》第三期书记写的《魔女的父亲》一文，那里提到的一张传票的根由便是出自此状公案。

从此两人便结下了梁子，直到 04 年关系才逐渐缓和。先是早已退任的蛭田在完成『河原崎 2』后接受杂志采访时以剑乃**ひろゆき**为化名，其间旁敲侧击恭维了菅野几句；然后菅野终于在 Faust 杂志 5 月号上亲口承认『YU-NO』当时只有在 elf 公司才能够诞生，算是做了回应。



传奇人物的离去——elf 没落的前奏

菅野离社后，elf 除了出了一款以偷拍为主题的游戏『臭作』外整整两年多没有推出新的作品，只是反复将过去十年的 PC98 作品拿出来翻炒成 win 版本。然而讽刺地是那几年成为了 elf 商业经营上获利最高的几年，98 年年终结算报告中纯利就高达 13 亿，甚至超过了光荣。

(111)	【登録番号】	第4326529号
(151)	【登録日】	平成11年(1999)10月22日
(450)	【登録公報発行日】	平成11年(1999)12月16日
(210)	【出願番号】	商願平10−69038
(220)	【出願日】	平成10年(1998)8月11日
	【先願権発生日】	平成10年(1998)8月11日
(156)	【更新登録日】	
(180)	【存続期間満了日】	平成21年(2009)10月22日
	【分納満了日】	
	【拒絶査定発送日】	
	【最終処分日】	
	【最終処分種別】	
	【出願種別】	
	【商標(検索用)】	菅野ひろゆき
(541)	【標準文字商標】	
(561)	【称呼】	スガノヒロユキ，カンノヒロユキ
(531)	【ウィーン図形分類】	
(732)	【権利者】	
	【氏名又は名称】	株式会社 アーベル
	【住所又は居所】	東京都北区東田端1丁目7番3号 田端フクダビル1階
	【付加情報】	
(641)	【重複番号】	
	【審判番号】	
	【審判種別】	
	【審判請求日】	
	【出訴・上告区分】	
	【出訴・上告番号】	
	【出訴・上告日】	
	【書換登録申請番号】	
	【書換登録日】	

剑乃**ひろゆき**抢注事件



菅野弘之





「同級生3」はこんなゲーム?

プラットホームは何になるんですか?

女の子は20人?





过去辉煌的成功消磨了他们的斗志，长年的游戏制作也严重地消耗了蛭田昌人的才华和精力，一时间人人都在质疑 elf 公司能否继续创造出让大家满意的游戏。

在这样敏感的时期，《电击姬》杂志上披露了『同级生 3』的情报，不亚于引爆了一颗核弹。虽说只有蛭田和竹井的寥寥数句的访谈和几张人设图而已，但足够引发 fans 们的期待了。可是谁都没有料到，期待换来的居然是 2000 年夏的一个惊天消息：下田篤在接受《Pc angel》杂志采访时宣称蛭田昌人即将卸任社长，伴随而来的是『同级生 3』就此胎死腹中。尽管竹井在 04 年到访台湾时曾经私下表示过『同级生 3』的所有人设和大部分 CG 场景都已经完成，但恐怕此生都无法与广大 fans 再见了吧。

elf 取而代之发售是伊头家系列的最新作『鬼作』，该作一反常态没有到处大作广告，甚至卖关子直到游戏发售前一天官方网页上依旧看不到任何图片情报。这款凝聚了蛭田昌人十余年经验的游戏就在如此低调的情况下于 2001 年 3 月 30 日发售，它也再一次证明了蛭田昌人游戏制作上的天才。游戏剧情是一生以奉行鬼畜道为准则的鬼作在看到自己的兄弟臭作失脚的新闻报道后勃然大怒，决心亲自出马让世人好好体会一下完美的鬼畜达人。从制药会社应聘宿舍管理员开始，结果一连串阴差阳错之后鬼作出人头地最终成为了社长。『鬼作』中的对白继承了蛭田一贯的幽默风格，其中对世人世事冷嘲热讽，更写尽了上班族的世态炎凉及勾心斗角的丑态，鬼作反而成了英明神武的反英雄人物。『鬼作』也和『臭作』一样取得了超过十万的销售成绩，在已经被萌系作品占据了销售榜颇久的市场上更显另类，伊头兄弟也从此成为了鬼畜系的传奇人物。

然而失去了王牌制作人蛭田昌人的 elf 始终无法再现过去的辉煌，其后无论是纯爱系作品『明日的雪之丞』还是侦探类作品『百鬼』都反响平平；『柠檬战奇谭』和『新御神乐少女侦探团』更只是 TV 同类作品的翻版，不光原画音乐，甚至连剧本都要外包给自由脚本家，几乎失去了原创能力。至于大杂烩『脱衣雀』系列，只有销售成绩还值得一提——能看到绘里宽衣解带，宅男们是不会吝啬钱包中的银子的。重重危机下 elf 终于公布『下级生 2』将在创社 15 周年的时候正式发售，新老 elf 青莫不奔走相告时刻准备箪食壶浆以待王师，在这个时间点上大家都还不知道有什么未来等待着自己……





引爆地雷的『下级生 2』

2004 年 8 月 27 日，万众期待的『下级生 2』终于发售了，而新世纪美少女游戏最大的雷也就此引爆了。一切源于『下级生 2』中第一女主角青梅竹马柴门环不但有一个医科大学男友，而且游戏中途有数张她和男友亲热的照片；等柴门和原男友分手重回主角浪马怀抱时，她竟然坦陈已经和该医大生发生过关系……这一下可算炸开了锅。两天内 2ch 的工口游戏讨论版被铺天盖地的讨伐帖所占领，无一例外都是痛骂编剧讨伐 elf 斥责青梅竹马咋能非处；等到晚间更是出现了一张愤怒的玩家将『下级生 2』游戏盘掰成两半并附上致 elf 公司的索赔书的照片，事件终于达到了最高潮，史称“玉金骚动”（玉金谐音柴门环——たまき的名字）。

连 elf 公司自己都没有预料到玩家的反应会如此强烈，一时间吓得只好撤去了官网主页上『下级生 2』介绍中的“纯爱”字眼，而 2ch 用户则乘胜追击，一时间各类颜文字层出不穷，纯爱党处女厨鬼畜派纷纷出动凑一把热闹顺便了结私人恩怨。其实仔细考察一下，elf 的游戏这样的设定屡有前科，青梅竹马型（或和男主角有孽缘）女主角大抵都要经受这般风波，『同级生 1』的黑川里美曾经委身过主角在游戏中最大的情敌相原健二；『龙骑士 4』中的娜塔莎并不喜欢同年的凯达尔而是爱慕上了成年后穿越时空引领众人的艾德；如果攻略方法不对，『同级生 2』的水野友美更会不知哪根神经搭错和死胖子芳树成为一对；『下级生』中从事风俗业的山下美夏和似乎不怎么洁身自好的橘真由美，在当年也并没有惹出太大问题。

排除浮躁起哄的部分网友，平心而论柴门环的剧情确实存在很多问题。首先这设定完全没有给玩家缓冲的空间，游戏过程中也没有可



「下級生２」返品の件

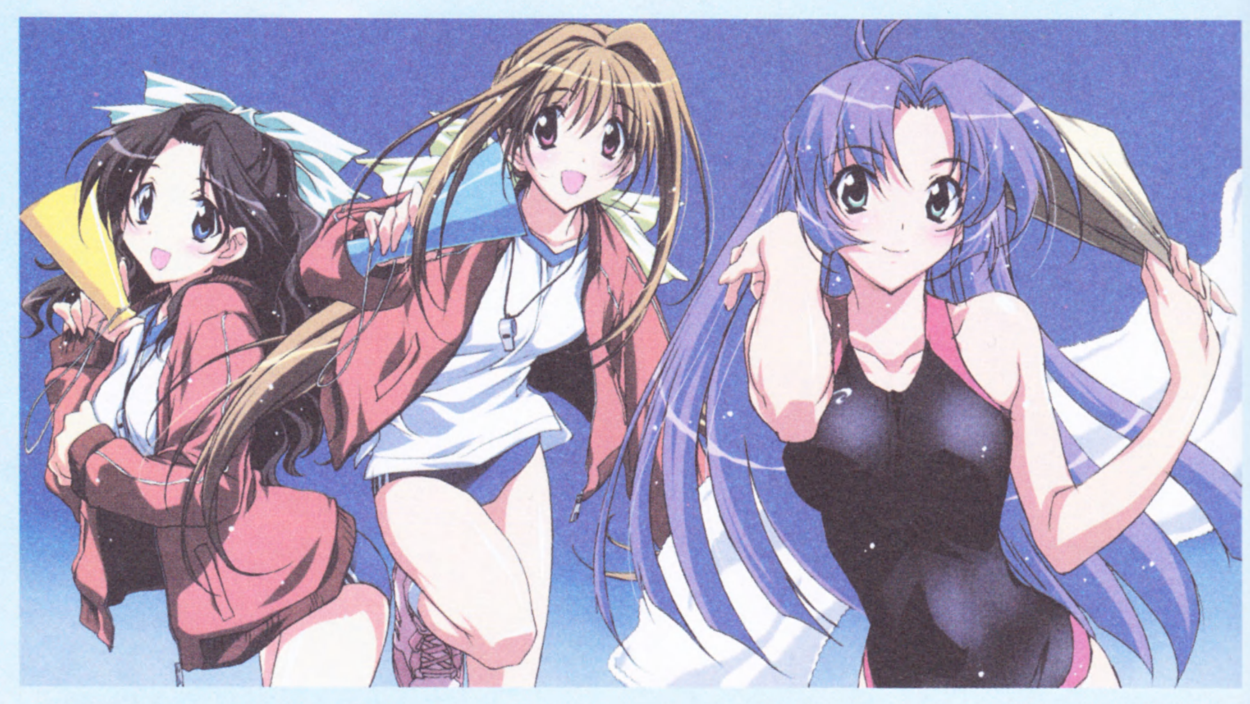
玩家的愤怒




DEJA
MULTI PACK
REMASTER EDITION
5月28日
金よう
発売だ〜
DEJA
マルチパッ
注目!! IとIIが入って
BGMもゴージャスになった
お
VOICEあり
らいむいろ
原画は本田さん
&新キャラ
(まだまだ)
G
バグ直し
塗り
し!
シル
シナキーズ会議室
愛姉妹・蕾
つぼみ
絶倫!
発売中!!


会議中
静かに!!
原画&キャラデザ
恋愛GAMEの決定版
かわいい!
キャラクター
全員集合
下級生2
(仮)
Hシーンもぬかりなく!!
花と蛇
よろしく!!
花とゆめはお子様
めざせ!!
今度の礼武!
花と蛇1
団鬼六

以回避的方法，只能被动接受编剧的安排。以『同级生 1』为例，黑川里美和柴门环的境遇大抵相同，但玩家扮演的男主角的表现则有天壤之别。蛭田昌人笔下更注重男主角自身的成长，随着剧情的深入玩家发现原来造成黑川里美不幸的根本原因是主角的不成熟，让里美犯下了让她自己后悔不已的错误，这时系统会用连续三个问题来坚定玩家的决心。这几个细节使得代入主角的玩家在心意上合二为一，就此坚信自己做出的是正确的选择。而『下级生 2』缺乏足够的细节铺垫，原本立意是安慰失意的亦亲亦友的青梅竹马，与她携手重新来过的故事，但实际上追逐柴门环的过程让人不由得怀疑她是不是有意识的脚踏两条船，等费尽心思追到柴门后两人仍然一次次再揭伤疤反复提及这段让人不快的历史。如此糟糕透顶的编剧直接毁了『下级生 2』的声誉，也使得 elf 在玩家心目中的地位直接跌入谷底。更糟糕的是原定为『下级生 2』操刀的脚本家原田宇陀儿在制作途中变更为



“モーニング息子”这个伪名，一时间有原田跑路临时拉壮丁凑数说，有怕担风险用假名避祸消灾说，有集体创造公用笔名说等等，让宅男连讨个说法都找不到人。

除了 elf 公司自身外，受到冲击最大的就是替『下级生 2』做人设和原画的门井亚矢小姐了，她原本就因长期没有新作陷入低潮期，这次冲击甚至牵连到她在同人界的发展。原本属于超大手席位的她因为玉金事件的牵连在短短一年内就惨被降格，虽然 elf 以通过开设子公司聘请门井小姐担任新作原画的方式来加以挽回影响，无奈连续两款游戏都没有获得成功最后只好作罢，向萌系转轨的战略也只能放弃。



不断挑战不断创新的 elf 那不为人知的一面

在笔者看来，这场失败算不上偶然，只是 elf 多年经营策略问题积重难返的总爆发罢了，从画师阵到脚本群，从经营理念到会社定位方向都有各式各样的问题，『下级生 2』只是压垮骆驼的最后一根稻草而已。

首先是原画师们从辉煌到没落，elf 公司成立时的原画家只有一名，阿比留壽浩出生于 1960 年 12 月 13 日，从小就痴迷漫画书喜欢照着样子描画插图，正式的创作活动则起源于其高中时代，以几部短篇漫画出道。高卒后他就读某美术学校的时候结识了金尾淳后加入了 Fairytale 公司，并成为 elf 公司最初的三名创社成员。他很早就认识到 CG 对于游戏而来有多重要，也正是在他的精心打理下才让刚刚起步的 elf 公司能够在竞争激烈的业界站稳脚跟。特别是『龙骑士』和『DE・JA』，如果不是他和蛭田昌人的通力合作，恐怕 elf 早已经倒闭了吧。但因为来自动画 OVA 界的冲击，加上蛭田更倾向于将原画外包出去的经营策略，阿比留在 93 年正式退社并自己开设了一家名为 mink 的公司。他的替代者中的佼佼者们就是竹井正树和横田守了。

03 年后接触美少女游戏的玩家可能喜欢的原画家不是樋上就是武内（真的可能有吗，这两人真的能算画师？），但在十年前竹井正树的名声大概相当于 tony + 武内 + 大枪 + 西又葵的组合，一代御姐文化的旗手之一。此君最早是画动画出身的，参与作品众多，比较有名的如『妖兽都市』和『罗德岛战记』。他画画不光画得好，更牛逼的是画得快，同样份量的分镜压下去别



竹井正樹：原画担当
初めて原画を担当したジャパンホームビデオ発売の『卒業～グラデュエーション～』で一躍人気沸騰、2作目『同級生』で不動の地位を確立。最新作は『誕生（デビュー）』（NECアベニュー）



三人组



玛尔蕾尼

人恐怕是要熬夜加班了，但竹井总能准点下班而且不给上面返工。他在参与制作『罗德岛战记』的时候半途跑路搞起了游戏人设，当时结城信辉听说此事半响都说不出话来，许久之后才对人说："吾失韩信，惜无萧何为我月夜追之。"

竹井正树的美术基本功底很足，和那些半路出家的画师们相比，其人体结构、空间的把握极为精到，笔下的女性特别是御姐不光前凸后翘，漂亮的瞳孔在浓重的睫毛衬托下更显出成熟的魅力，堪称一绝。『同级生』的三子御姐（夏子、亚子、丽子）对当时涉世未深的少男来说哪儿见识过，结果一个个都沦为裙下之臣——当然闷骚少年都喜欢口不对心，在各类杂志人气评比中还是要么田中美沙要么樱木舞高居第一。到了『龙骑士 4』，简直就是整个把『罗德岛战记』穿越了过来，特别是玛尔蕾尼毫无疑问就是比萝蒂丝的翻版。现在的美少女游戏逢非处色变，更有一小撮破鞋党到处兴风作浪，但他们所举的那些破鞋、精神破鞋、非处、精神处女啊和玛尔蕾尼一比根本就是小巫见大巫。你看玛尔蕾尼，她心向姐夫，因为嫉妒姐姐和路西法的关系向父亲告密，险些害死路西法；又为了达成姐夫的野望用尽手段色诱小正太，并最终将勇者一伙儿诱入圈套将他们一网打尽。一晃十年过去了，玛尔蕾尼一次又一次的期待终于化为失望，于是偷走魔血石并救出已经长大的凯达尔，协助他穿越时空改变过去。当过去的她再次遇到化名为艾德的主角后，在一场场战斗的间隙慢慢地爱上了他，得知真相之后毅然决定协助艾德改变历史，但改变了的历史中艾德是不能存在的，这份爱也只能成为"绝望的爱"永存玩家心头。这样一个复杂又矛盾的角色在竹井正树的笔下被绘制的栩栩如生，特别是在艾德的强吻下抛下一切只求此刻天长地久的一张 CG，胜过千言万语。

完成了『同级生 2』后的竹井正树名声更是不可动摇，但其后并没有再接再厉继续制作『同级生 3』，而是选择自己开设公司。可惜他并没有太多的经营才能，等到他和蛭田都醒悟到要着手制作『同级生 3』时两人都已经陷入了创作瓶颈，最终『同级生 3』只能胎死腹中。Elf 和竹井正树的合作原本是一对天作之合，但蛭田对公司战略方向的把握出现了问题，结果双方都没有做到物尽其用，在竹井正树尚有足够的创作欲和创作态度的时候没有能够趁热打铁制作『同级生 3』，更成为了 elf 公司最不可饶恕的失策。这样的例子在此后频频发生，虽然人们常说 elf 公司是一个喜欢革新永远挑战新领域的公司，但谁又知道这份好奇心使得 elf 错过了多少次一战定局的机会呢。笔者看来，这是外注原画必然带来的后果，综观美少女游戏业界，凡是稳定的公司，其主力剧本家和原画家必定有某种程度上的默契，那些通过同人社团打拼出来的团队可以获得成功也就不是难以理解的

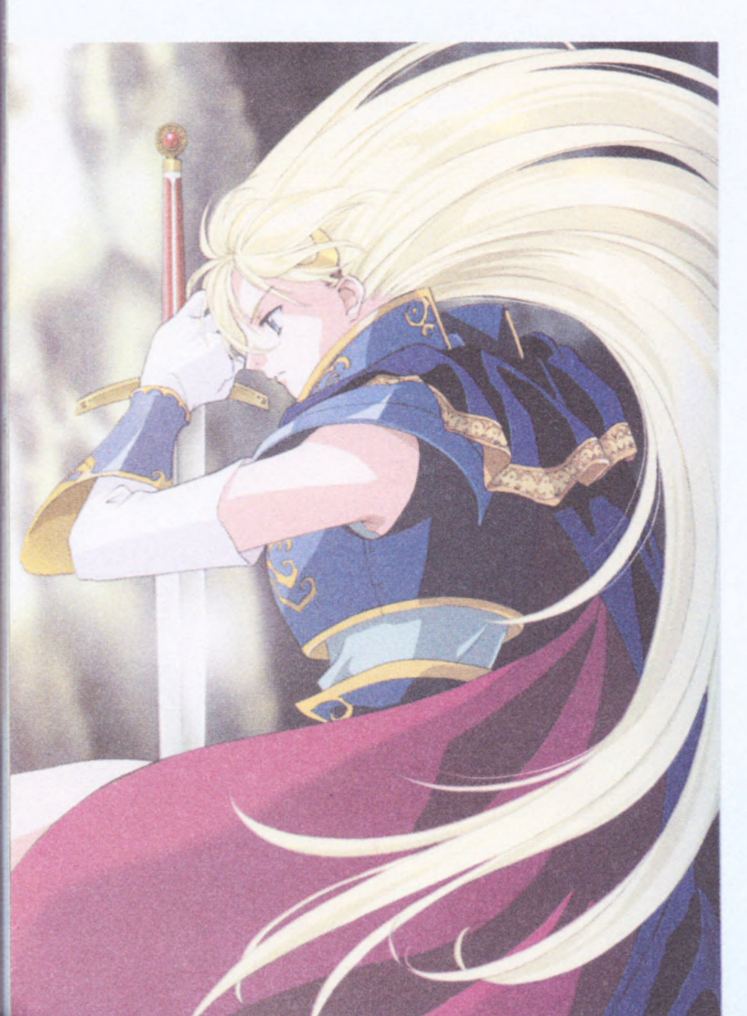




事情了，上下一颗红心总好过彼此互相勾心斗角。其后门井亚矢小姐的经历，只是竹井正树的另一个翻版，在同一条河上连续犯了两次错误，这就怨不得他人了。

而横田守则是 elf 另一个外注原画战略的错误代表。当初制作『河原崎』时就上演过一次贫乳笑话，随着名气的变大接活越来越多，加上他在同人活动上倾注了太多的精力，在制作『遗作』完成后就退出。对一个资深键青来说，横田守最大的功绩是担任了东映版 kanon 动画的作画总监，并在日后为『air』和『clannad』电影版找到了一个最好的监督："出气筒"。

蛭田也许是一个天才的游戏制作者，恐怕也是一个杰出的企业经营者，但却绝不是一个真正了解宅男需求的引路人。elf 公司肯定是一个优秀的制作公司，也许它孵育出的众多名作曾经让你我沉醉于其中，但 elf 甚至从来不是一个明星公司，在业界的地位似乎也比大家想象中要低得多。从蛭田时代起，elf 公司对同人性



质的活动就很不感兴趣，甚至可说是相当厌恶。其真实原因已不可考，不过横田守确实曾经有过多次因为参与同人活动而延误工期的事情发生，两者之间是否有关联便不得而知了。

elf 从未参加过日本最大的同人会展活动 Comic Market，甚至连自己旗下的画师贩卖相关同人衍生品都控制得极为严格，以门井亚矢为例，她的同人摊位『冗談じゃないよつっ!!』是 Comic Market 的超大手摊位，却被 elf 严格控制贩卖范围，只能卖些 elf 自己发行的电话卡，这种行为宅男自然不会买账。

elf 自身不参与 Comic Market 还有情可原，毕竟公司主营的产品过于成人化，通过 Comic Market 主办方的审核困难重重。但放弃和旗下画师合作，任由同人这块既能够产生足够利益又足以博得大量人气的宣传阵地荒废，就让人不得不质疑其经营思路是否存在问题。新世纪的 elf 依然延续着过去的经营策略，在最为关键的 04 年『下级生 2』发售前也没有好好利用前一年冬季的 Comic Market 宣传活动。同年内，充分利用同人会聚集人气充分听取宅男意见的型月和 key 公司发售的作品都取得了辉煌的成功，而且也是 04 年夏季，Comic Market 中业界第一服务性公司"八月"为新作『夜明的琉璃色』进行大力宣传，为作品的热卖奠定了良好的基础。如果这 elf 能学着点，恐怕玉金事件的负面作用就能被最大程度的化解吧。



再一次的挑战，还是?

『下级生 2』一役，elf 公司就此一蹶不振，自蛭田隐退后由下田篤所主导的大作经营思路彻底破灭。此后无论是改编自 SM 巨著『花与蛇』







的同名游戏还是联合七家 AV 大厂联合做广告的『AV 王』，都遭遇了商业上的滑铁卢，此后 elf 整整两年没有再敢涉足制作游戏。反倒是旗下子公司 SILKY'S 发展前景更为良好，自竹井正树担任社长后该会社承担了 elf 公司绝大多数的背景及上色工作。数年的磨练让再生的 SILKY'S 成为了业界首屈一指的高质量 CG 代表公司，以市川小紗为首的新生代画家也逐渐崭露头角，特别是 08 年一款名为『媚肉の香り』的游戏，让人耳目一新。该作品名为 elf 出品，实际上所有原班制作人马都出自 SILKY'S，市川小紗被 elf 正式推到前台，一反往常的做法大打画师牌，恐怕此人将是未来数年中重点培养的人才。而脚本则交给了土天冥海这个一看就让人忍俊不已的作家（居然用太阳系后四大行星做笔名），在大家都不怎么看好这款游戏的情况下，『媚肉の香り』却用事实一举折服众人，在直接反映广大玩家心声的游戏批评网站上媚肉获得了平均 83 分的高得点。

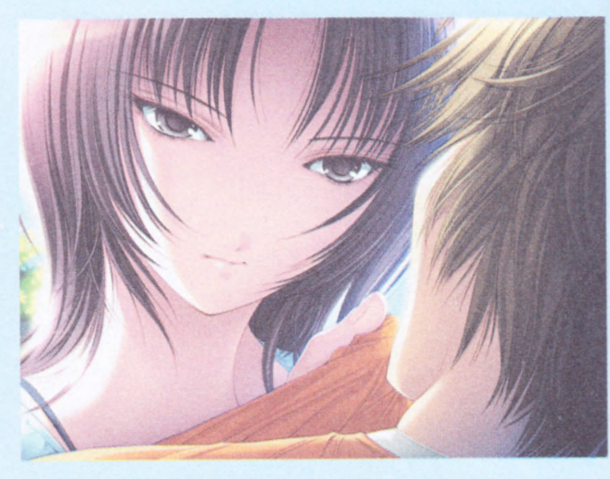
故事中男主角拓也为了筹钱和女友由纪一起旅行，担任当地富豪三泽松太郎的女儿乙叶的家庭教师后，又因为暑假强化补习住进了三泽家。不久拓也发现住在其内的家庭成员都相当古怪：年迈的松太郎娶了一个年龄比他小了足足有一倍的香织为后妻；前妻所生之女乙叶如公主般受到百般宠爱；前妻的妹妹律子也住在大宅中，育有一男一女的她早已和前夫离婚，对拓也的加入相当反感一有机会就冷嘲热讽。此外，律子的小儿子隆司是个性格阴沉的人，平常连个招呼都不打；大女儿沙耶在医院担当护士，相貌美丽无比却拒人千里之外，更继承了她母亲对拓也的态度，一有机会就挖苦讽刺。后妻香织在家中毫无地位，屡屡被律子指责，后者俨然是一副女主人的派头。某天拓也和女友由纪在幽会的空房间中意外发现了墙边的落地镜的秘密。原来镜子背后隐藏着一个可以偷窥到隔壁松太郎卧房的小孔，拓也虽然心中知道偷窥不对，但不由自主地被香织换衣的香艳情景所吸引……



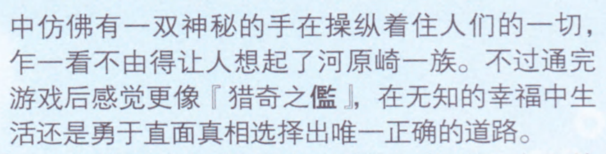
看似这只是又一个让玩家身居大宅一饱艳福的普通工口游戏而已，可并非如此。接下去几天内事情风云突变让人丈二和尚摸不着头脑。比如随着玩家的选择由纪会莫名奇妙的跑到了松太郎的卧房，还恰好被拓也从偷窥孔中看到她被侮辱的场景。拓也在一时冲动下错手杀害了松太郎，就此吃上了牢饭——这只是游戏中十几个 bad end 中的一个，此类突然终结的 bad end 数不胜数，在拓也短暂的几天生活











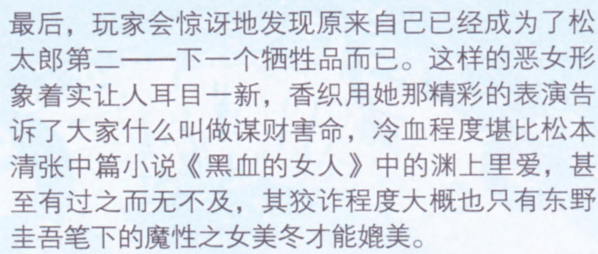
中仿佛有一双神秘的手在操纵着住人们的一切，乍一看不由得让人想起了河原崎一族。不过通完游戏后感觉更像『猎奇之檻』，在无知的幸福中生活还是勇于直面真相选择出唯一正确的道路。

本作原本只有乙叶、香织和沙耶三个人的结局，但三个月后官网上发布的补完篇分别加上了律子和由纪的结局，五位女主角的故事各有千秋，玩家需要在灵与肉、爱与欲的钢丝绳上小心翼翼地做出自己所认为正确的选择。而且完成了所有角色的结局并不代表故事已经结束，其后追加的香织视角的揭秘篇才是整个游戏中最精华的部分，此前一切不可解的谜团都一一得到了解答。虽然就原创程度上来讲媚肉本作并不算高，但游戏中分别为表里两面的沙耶和香织的刻画深度，却是近年来美少女游戏所罕见的。



沙耶看穿了被肉欲所扭曲了爱情的母亲，变得恐惧恋爱厌恶性欲，进而诅咒身为女人的自己，在一次自暴自弃的冲动下和被药物迷失了理性的拓也发生了关系。几乎和她母亲如出一辙的发展只是因拓也在故事的最后，峰回路转一念间才没有酿成惨剧（你如果想要体验一下什么叫做心痛的话也可以触发 bad end，相信我这绝对会让你痛入心扉的）。灵与肉到底是一种怎样的关系？其中深意就隐藏在她和拓也的结局中。

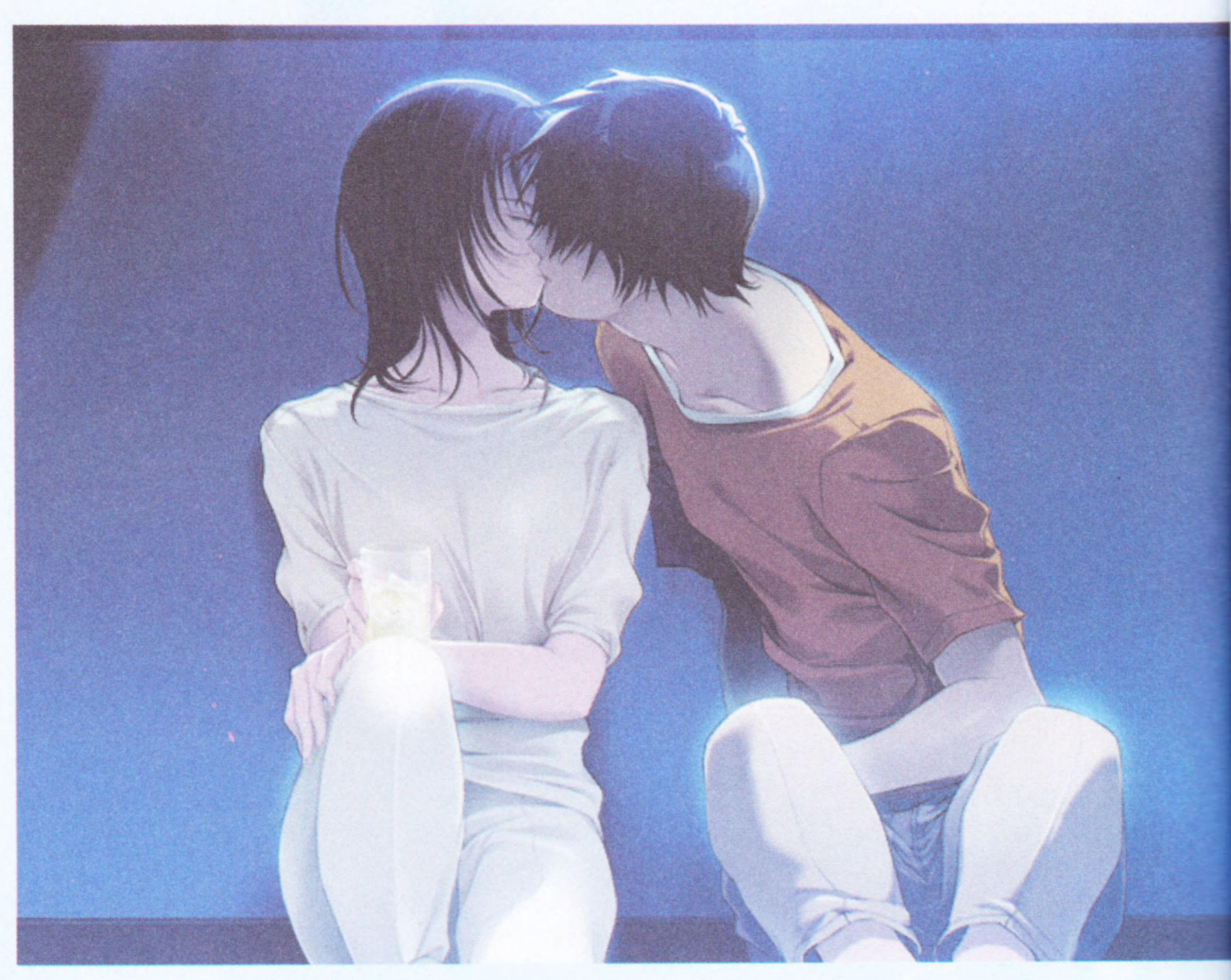
香织则是沙耶的镜像，肉体只是她用来达到目的的手段，直到最后她都没有正视过感情的存在。对与错绝不是她感兴趣的问题，而被她利用和胁迫的人们的感情也从不在她考虑范围，一切只是成功或者失败。在她的 good end 最后，玩家会惊讶地发现原来自己已经成为了松太郎第二——下一个牺牲品而已。这样的恶女形象着实让人耳目一新，香织用她那精彩的表演告诉了大家什么叫做谋财害命，冷血程度堪比松本清张中篇小说《黑血的女人》中的渊上里爱，甚至有过之而无不及，其狡诈程度大概也只有东野圭吾笔下的魔性之女美冬才能媲美。



短小精悍的故事、性格鲜明的人物、在阴谋和狂气交织的背后，却又露出一丝人性的光明，这的确是继承了 elf 之名的作品。但市川小紗 × 土天冥海组合能否真正吹响这家二十年老铺复苏的号角，恐怕还是个未知数。不过这一切都已经不再重要了，因为对现今的玩家来说，elf 未来到底如何？亲爱的，我并不是真的在乎。

After all，tomorrow is another day。▲





附录

专访前ELF绘师津田优树

因为一个偶然的机会，我们在北京采访到了曾就职于 ELF 的津田优树先生。他曾经手众多动漫游戏作品，包括大家非常熟悉的『同级生』系列。现在津田先生已是株式会社 Colorful 的社长，业务包括游戏企划、人才管理、2D 美术等，范围相当广泛。借这次回顾 ELF 以及记念堀部秀郎的机会，我们将这篇一直珍藏的访谈一并献上，希望可以让大家更深入地了解 elf，以及作为绘师们的艰辛与乐趣所在——比如 Galgame 里那些"啪啪啪"的画面，竟然是通过这样的方式来找到 POSE 灵感的？！

采访 /jedi
特别感谢：神猫与景瑞波，以及担任翻译的 Hejob 与 ZYY

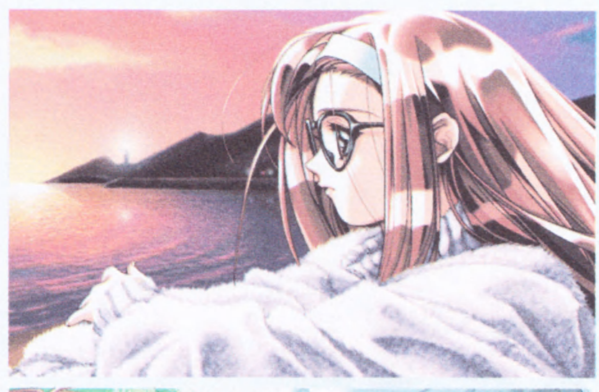
工作履历

【动画相关】

『死神 BLEACH』作画监督兼原画
『最游记』各种原画兼 CG 监修
『火影忍者』部分原画兼作监
『凉宫春日的忧郁』部分原画兼作监

【游戏相关】

PSP 版《死神 BLEACH》（作画监督兼原画、卡片游戏原画监修、海外用宣传海报原画兼 CG 监修、贺年片原画等）
PSP 版《凉宫春日的约定》CG 监修
PS2 版《转生学园》CG 原画
PS2 版《备长炭》CG 原画
windows 版『同级生』 CG 监修
windows 版『恋姬』 CG 监修
windows 版『BE-YOND』 CG 监修





2DM：『同级生 2』，在当时的条件下是怎么做出那样漂亮的画面的？

A：那个时候游戏里还是 16 色，所以有很多限制，当时公司里的同事们都在比赛怎样才能在这样的色彩限制下把皮肤的质感做出来。比如在 16 色下怎样表现背景的颜色，还有制服的颜色，皮肤头发的颜色什么的。就这样大家在公司内比赛。"那家伙真厉害！""我们学他吧"这样。

2DM：当时的 CG 担当有多少人？

A：十人左右吧。

2DM：现在呢？

A：现在也差不多。不过现在外包比较多，大家都在家里做，没什么能比赛的机会了。

2DM：我也有朋友在做外包，感觉上是被工作追着走。以前是更重质而不是量吗？

A：是啊。在 elf 的时候，画是卖点。不好好做不行。我们在绘画上要花很长时间。就这样想着用户最终的需求，力求把画的质量做到最好。

2DM：这很辛苦吧？

A：到了 Windows 的时候，就全部变了。开始用 Photoshop，一下子就漂亮很多。

2DM：从 Windows 3 开始？

A：从真彩色的 Windows95 下的 Photoshop 的 3.1 版本开始。当时真彩环境下是从 Elf 的『臭作』开始的。感觉色彩无限似的。

2DM：不过最后出来的是 256 色吧？

A：游戏中可以显示的是 256 色，不过在制作的时候能用的颜色是真彩。当然作画的时候还是原色，点阵画时会稍微降一些，不过可以选色。

2DM：256 色感觉已经够了？

A：对，当时已经很好了。后来游戏中也可以采用真彩了。于是用鼠标去修点阵画的事情基本是不做了。

2DM：『同级生 2』里头发的颜色很喜欢，有没有什么秘诀之类？

A：我们在画的时候是要参考真实的人体和头发的照片来做的，不过需要考虑怎样在 CG 上能表现。

2DM：中国的很多画手是从日本的游戏里学习做画的。从照片到 CG，应该怎么做？

A：在 elf 的时代，有其他的公司来做线稿，我们则从接到线稿开始画的。所谓线稿那就是和漫画类似，但是上色的时候我们需要注意表现方法，所以我们需要参考真实的照片这样子，有时会需要表现出类似二次元和三次元之间的质感。

2DM：是否需要写生呢，真找个女孩来摆 Pose？

A：女性模特是不好找啊……也就只能抓旁边坐着的男同事，"来给我做个姿势。"、"来吐个舌头。"（笑）……

2DM：原来是在看着男人画出那些女角色们的画面……那么女性向游戏呢？（笑）那里面男人多。

A：这方面工作也做过不少，不过果然画男人没什么意思哪。当然如果是帅哥还是挺有趣的。

2DM：不会感到反感吗？

A：不会不会。只要是两个帅哥在，做点什么都觉得无所谓啦。（笑）

2DM：现在的游戏和以前 PC-98 之类时候的游戏制作起来有很大区别吗？

A：基本上是没什么区别的，不过画面的现实性更强了。比如说室内的光线，阳光，晚上的月光，视觉透视感和映像感等等。这些比起当年，只是画人物像方面有些区别。

2DM：现在中国有很多的同人作者在努力从无到有地开拓着市场，当年大家也会有冲动想做自己希望做的东西这样的梦想吗？

A：日本是有这样的二次元文化。别人看觉得画得很漂亮，也成为了商品，但是当我们自己画的人看的时候，就会觉得下次应该能画得更好更漂亮。这倒也没觉得是在做什么很厉害的东西，大概属于我自己有些随着兴趣做事情，有些太专注于自己的专业了吧。

2DM：大家开始就没觉得能靠这个吃饭，只是想做。这是很重要的吧？

A：对的。我刚开始工作的时候，真是吃不上饭。饿了就喝水，想吃咸的就添点盐，有时来点钱就去买米……不过很有趣，这种总在画画的生活。其实一直以来我生活还是不太稳定，就是做想做的事很开心。"我高兴就够了吧？"的感觉。

2DM：没有被周围的人影响吗？

A：过了几年后会出现认同自己的人，也能有些收入。我觉得是这样，在工作开始时做些铺垫，不要太计较得失；过了几年有了基础后，怎样能赚钱、需要怎样的人、用户需要什么样的东西，再来想这些就可以了。▲



二次元狂热同人物邮购区

平时也可以买到同人物的邮购区！

欢迎同人社团或代售组织与我刊合作进行同人物的杂志寄售，联系方法：MSN：jediliao@hotmail.com
电话：010 － 82616677 － 6058
邮件：liao.huiqi@gamespot.com.cn
由于商品数量有限价格较高，为保证您的权益，请先通过电话或者网络通讯软件确认后购买。也可以登陆淘宝网店购买，我们的地址是 http://shop36207638.taobao.com/
查询电话：

注意事项：因物品贵重为避免寄丢我们全部使用快递，费用5元，请务必在汇款单或其他联系方法中写明您的地址以及电话（重要，最好是手机）。汇款请写明以下内容：邮编：100086　地址：北京市海淀区知春路113号银网中心A12层
收款人：动画基地发行部
附言请写明您需要邮购的同人商品名和数量。如有不明白可以来电咨询：010-82612300







¥50

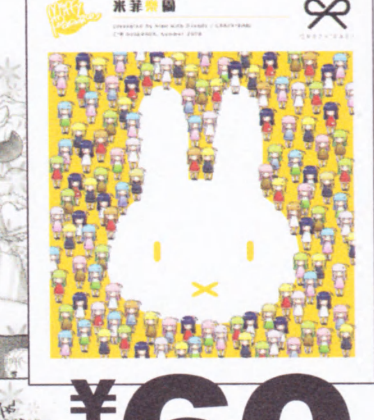
MANGA《东方奇械录》+《蓬莱夜》+《有顶天变》

■种类：东方二次同人
■构成：黑白漫画
■首发时间：2009年4月26日北京BJCD02 随后全国场贩，网络通贩。
■配置：《东方奇械录》+《蓬莱夜》+《有顶天变》送主题纸袋
■价格 :50/ 套
■发行：U235 核燃动力

内容 |「带你畅游米菲乐园 ~ □」
以米菲为主题的自由创作，包含插画・漫画・四格・涂鸦・教学・相片・谜・等等 w『二次元狂热』邮购特典：每一本都有 Hino 亲笔签名

2 米菲乐园出品：Hino（『动画基地』封底作者，『风音』、『雨音』等同人CD绘制）尺寸：宽16开　配置：全铜版纸 价格：人民币60元

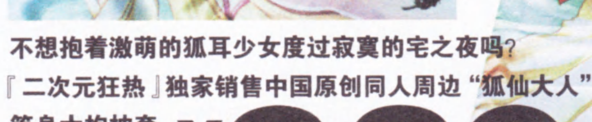




¥60







不想抱着激萌的狐耳少女度过寂寞的宅之夜吗？『二次元狂热』独家销售中国原创同人周边“狐仙大人”等身大抱枕套。

¥320

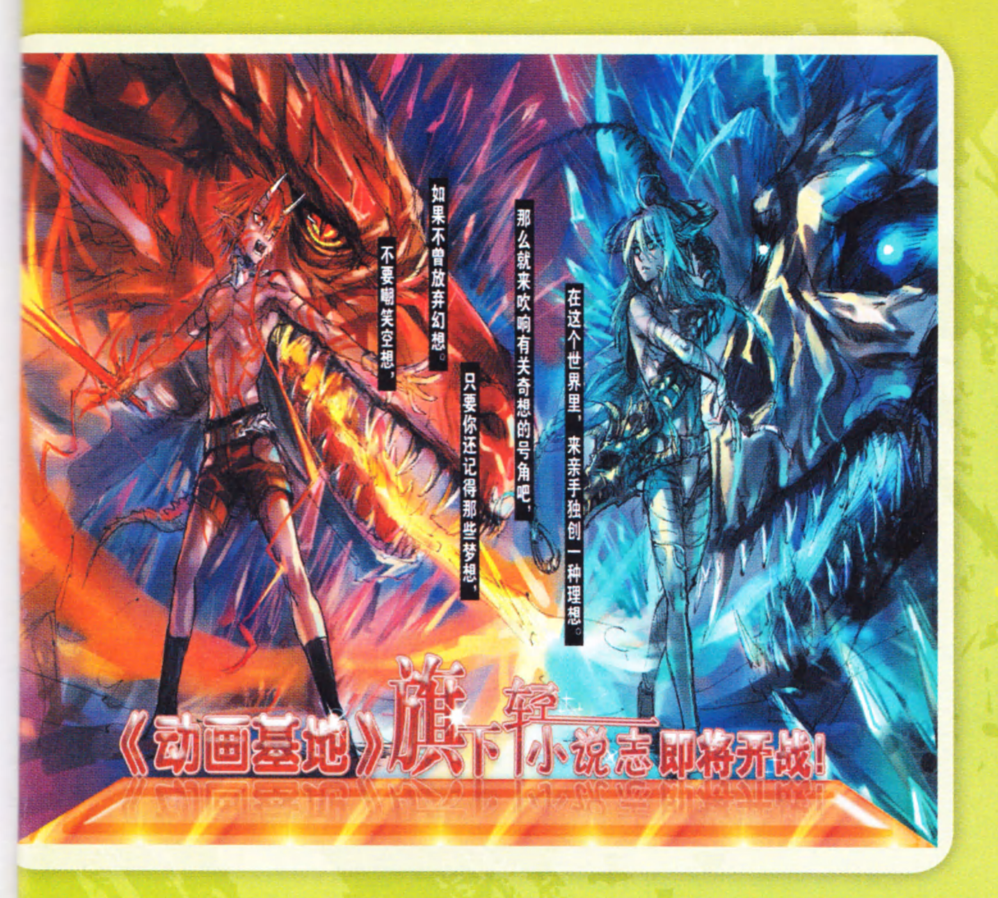






——纪念的首本个人彩插本。
24P 轻巧的容量，收录新绘及严选的旧作。
第一次，或许是最后一次，「Hello, again.」。
Hello, again.
绘者：hino（CRAZY*RABI）规格：B5 / 24P / 全彩本 赠品：主题环保袋

¥40



《二次元狂热1～3期限定合订本》
全新封面和包装
原有赠品基础上还有增加
限量发行
2009年6月下旬上市
定价60.00元



801彼女 YAOI KANOJO 2009年7月号 Vol.5

本期原创封面——[Sweet pool]同人



本期特辑：全国独家访谈+幕后爆料[无敌的我们]成田剑×山口胜平声优见面会

腐同人创作：日本特邀作者解读[高达OO]同人本

私房DRAMA：[樱井孝宏×铃村建一]（1300）BL DRAMA以及特别庆生小节目

801探索：解读[千岁ぴよこ]的漫画关键词

6月20日上市 定价：25元（DVD+手册）

动画基地 ANIME SPOT 2009年7月号 No.65

各地报刊亭销售中 已上市



强档专题

限量版夏天～《Cross Game》

新世纪福音战士·不破不立

表里不一or相辅相成

音乐与声优

献给风之少女爱丽丝的诗

“欢迎回来”，记山口胜平北京见面会——在与你相遇的日子

豪华版DVD×2+CD+手册16.8元

普通版CD+VCD+手册 11.8元

大众版CD+手册 6.8元

游戏基地 7月号



随刊附赠 《魔兽世界》《永恒之塔》专刊



专题企划：E3 2009现场直击，全球新作一网打尽

热门单机游戏详尽攻略：

- 国王的恩赐：戎装公主
- 辐射3资料片
- 植物大战僵尸

各大热门网络游戏实用指南：

- 诛仙 · 完美国际 · 武林外传
- 妖怪A梦 · 王者世界 · 成吉思汗

7月1日上市 定价：12元

Net friends 网友世界 第12期

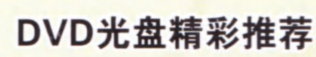
各地报刊亭销售中

特别专题：Win7无用 看我Windows XP进化论

千万里追寻着你 随时随地控制你

DVD光盘精彩推荐

主打游戏《植物大战僵尸》；经典动漫《史酷比与武士刀》；电影欣赏《护送钱斯》；本月最红《破铜烂铁演唱会》



已上市

96页杂志+DVD光盘 定价：8.8元


动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2009年07月号
2009 Jul. 9
总第九期
零售价25
推广价20元
TWO DIMENSIONS MANIA
二次元狂热
封底故事
女神的来日
——下川美娜 in 二次元狂热
热血最强的『魔法少女奈叶』传说
超级魔炮少女大战
万籁争鸣会当时
同人音乐解惑及介绍
There is no such thing as society
记『车轮の国 向日葵の少女』
ISBN 7-900433-44-2
9 787900 433442

二次元狂热 2009年04月 Vol.06 读者调查函

姓名：______________________

性别：__________ 年龄：__________

通信地址：______________________

____

邮编：______________________

电子邮件：______________________

QQ：______________________

对杂志的意见：(请在框内打勾)

1）您对这期《二次元狂热》的整体表现觉得如何?

□非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没法看 其他：______________________

2）您购买本刊的理由：

□封面 □版式 □杂志内容 □DVDROM □赠品 其他：______________________

3）您最喜欢的杂志栏目（多选）：

□本期特辑 □音乐空间 □萌之绘师 □三次元生活 □动漫研究 □业界醒目 □同人新品

□二次元创造 □天朝画师 □东方专区 □音律地平 □游戏研究

最喜欢的本期文章：______________最不喜欢的本期文章：______________

您希望加上的杂志内容：______________________

4）您最喜欢的本期光盘内容：

□音乐专题 □日本同人游戏 □二次元美图 □视频 □ 其他__________

□6）您认为本期DVD-ROM内容：□很好 □一般 □不满意

您的意见：______________________

7）你了解资讯和获取资源的方式是?

□网上聊天 □ 搜索引擎 □ 下载软件 □ 网站 □ 论坛 □ 杂志 □ 其他__________

8）杂志对你来说最重要的是

□整体内容是否丰富 □ 是否有感兴趣的作品内容 □ 赠品是否丰富 □ 价钱是否便宜

9）动漫杂志上的内容你喜欢哪些

□新闻 □ 美图欣赏 □ 创作者相关介绍 □ 幕后和产业相关 □ 剧情欣赏 □ 评论

其他______________________

10）你对同人创作感兴趣吗

□本身是创作者或参与者 □ 会买原版 □ 下载盗版 □ 偶尔感兴趣 □ 从来不关心

畅所欲言



（每一封来信我们都会认真阅读）

通讯地址：北京市海淀区知春路113号银网中心A座12层
《二次元狂热》编辑部
邮政编码：100086